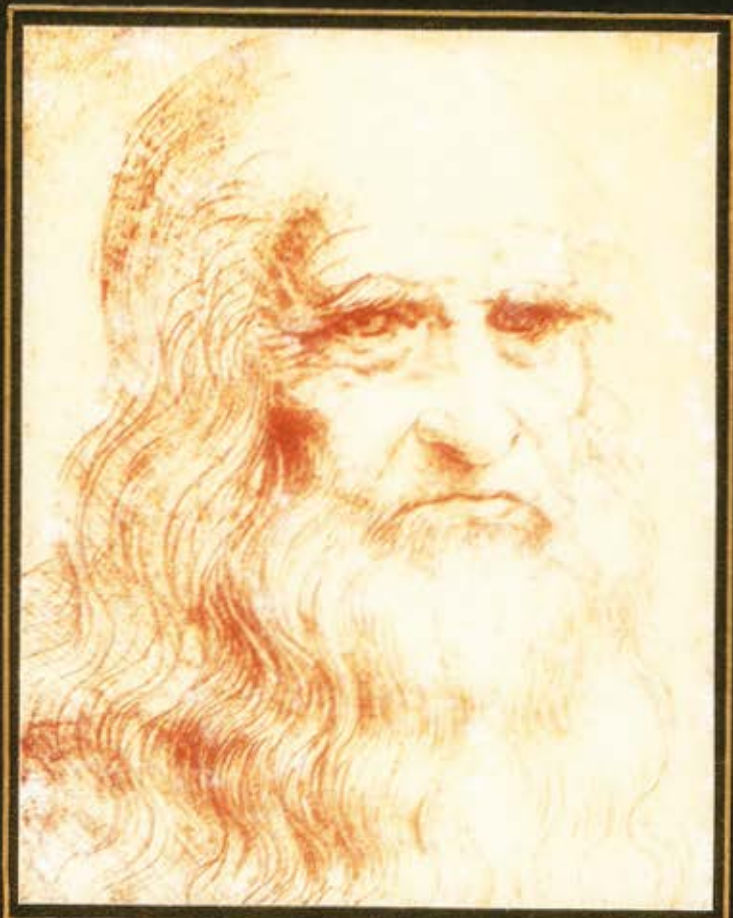


GRAN ENCICLOPEDIA GRAFICA

Galería de las Artes



DIBUJO I

INICIACION

Chris Armand

EDICIONES IBEROAMERICANAS QUORUM



Calle
de las
Artes

GRAN ENCICLOPEDIA GRAFICA

Salon de las Artes



EDICIONES IBEROAMERICANAS

GRAN ENCICLOPEDIA GRAFICA

Sal aller de las Artes

DIBUJO I

INICIACION





Director Editorial:
JOSE ANTONIO VALVERDE

Consejo Editor:
CANDIDO CONDE, RICARDO ESPAÑOL
MANUEL GASCH y MIGUEL J. GONI

Ediciones Iberoamericanas
QUORUM

Director de la obra:
JOSE ANTONIO VALVERDE
Jefe de Redacción:
JOSE LUIS VALVERDE
Documentación:
JOAQUIN GOMEZ BURON
Fotografías:
GIGI CORBETTA y FRANCISCO ONTANON
Director Artístico:
LUIS DE MIGUEL
Asesores Generales:
JOAN MANUEL LLACER CLOFENT
(Cerámica/Escayola)
MIGUEL ANGEL OYARBIDE
(Dibujo/Pintura)
MARIA JOSE SANTA-MARIA
(Artesanía/Manualidades)
Servicios Técnicos:
GRUPO EDITORIAL BABILONIA, ESCUELA-TALLER
FAENZA Y TALLERES ARTESANOS.

Departamento de Suscripciones:
PEDRO VALVERDE
Redacción, Administración y Suscripciones:
Avda. Alfonso XIII, n.º 118.
Teléfs. 413 54 94 y 413 55 43.
28016-MADRID.

Procesos didácticos:
Alfonso Barragán, Almudena Benito, Victoriano Briasco, Francisco Calonge, Enrique Calvo, Javier Cano, Angeles Cano, Juan Casado, Manuel Castellanos, Mariano Cerrada, Raúl Comba, Any Delgado, Jesús Delgado, Nuria Delgado, Francisco Manuel Díaz, Juan Díaz, Mary Fe Díaz Montoya, Mansour El Hadj, Lili Escrivá, Alejandro Fernández Arango, José Fernández Gil, Selina Fernández Shaw, Trinidad Ferreiros, Lola Fuentes, Fernando Fueyo, Charo G. Sualdea, Adela Gandarillas, Antonio García Bermejo, Manuel García Moreno, Lourdes González, Carlos Néstor González Villar, María Luisa de las Heras, Joaquín Hierro, Natividad Jara, Rocio Jiménez, Cristina de Jos'h, Oscar Kanantz, Mercedes López de Arriba, María Antonia López Barrios, Alfonso Maeso, Miguel Maldonado, María Rosa Mancebo, Oscar Manesi, Asunción Mañoso, José Martínez, Luis Francisco Martínez, Fernando Martínez Vázquez de Parga, Luis Micó, Luis de Miguel, Angel Mogarrá, Carmen Navajas, Juan Miguel Nieto, Yuko Okamiya, Rafael Ortega, Carlos Osuna, Coral Peirla, Nieves Pérez, Felipe Pérez del Molino, Rafael Pérez Martínez, Mar Pérez-Morales, Ana Puente, Eugenio Ríos, María Jesús Rodríguez, Antonio Rubio, Enma Ruiz, Juan Ruiz Lozano, Sebastián Sánchez, José Manuel Sánchez-Ríos, María José Santa-Maria, María Schumann, Francisco Segovia, Charo Selgas, Carlos Taberneiro, Ramiro Undabeitia, Esther Varela, Alfredo Viana, Teresa Vilches, Mercedes Villegas, Tere Vinuesa, Ghazi Yassine.

Colaboradores con obra:
Manuel Alcorio, Luis Badosa, Barjola, Jesús Bernal, Arcadio Blasco, Rafael Bonillo, Victoriano Briasco, Enrique Brinkman, Rafael Canogar, Cruz de Castro, Carlota Cuesta, Modesto Cuxart, Juana Francés, García Ochoa, Juan Genovés, Aurelio Gotor, Antonio López Torres, Miguel Moreno, Julio Quesada, Amador Rodríguez, Juan Roex, Juan Pedro Sánchez, Eusebio Sempere, Pablo Serrano, Urculo, Manuel Viola, Zamorano, Antonio Zarco, Fernando Zobel.

Distribuidores:
España: COEDIS, S. A. Argentina: Capital: AYERBE, Interior: DGP.
Colombia: DISUNIDAS, Ltda. Chile: ALFA, Ltda. Ecuador: MUNOZ HERMANOS, S. A.
México: INTERMEX, S. A. Paraguay: SELECCIONES SAC. Perú: DISELPESA.
Puerto Rico: AGENCIA DE PUBLICACIONES DE PUERTO RICO, Inc. Uruguay: LEDIAN, S. A.
Venezuela: CONTINENTAL, Importador exclusivo Cono Sur: CADE, SRL. Pasaje Sud América, 1532, Buenos Aires-1.290, Argentina. Editor para Chile: EDITORIAL ANDINA, S. A. La Concepción, 311, Santiago-9.

1985 Ediciones iberoamericanas QUORUM, S. A. Fotomecánica: OCHOA, Ricardo Ortiz, 74.
Fotocomposición: ANDUEZA, S. A. San Romualdo, 26. Impresión: GRAFICAS REUNIDAS, S. A. Avda. Aragón, 56. ISBN de la obra: 84-7701-030-7. ISBN del tomo: 84-7701-053-6. Depósito legal: M. 77 - 1987. Printed in Spain. ABRIL 1987.

INDICE

| | | | |
|--|-----------|---|------------|
| PRESENTACION | 6 | PRINCIPIOS BASICOS DE PERSPECTIVA | 67 |
| | | Modificaciones de la forma. Una escena rural. Variando el punto de vista. Principios de perspectiva. Perspectiva del cuadrado. Punto de fuga de diagonales. Perspectiva del círculo. La figura humana en perspectiva. Representación de varias figuras. | |
| OBJETIVOS DEL DIBUJO | 7 | EL DIBUJO DE INTERIORES | 74 |
| 1. El dibujo, previo a otras artes. 2. Vertientes del dibujo artístico. 3. Los útiles del dibujante. 4. El papel, elemento de base. 5. Los trazos, un ejercicio constante. | | Aplicación de la perspectiva. Dos puntos de vista. Dibujo de muebles. | |
| ENCAJE Y CLAROSCURO | 23 | EL CARBONCILLO Y LA SANGUINA | 81 |
| Primer paso: el encaje. Puntos alineados. Estudio de proporciones. Encaje de figuras. Segundo paso: la entonación. Las sombras y el volumen. Un truco para entonar. Exacta matización tonal. Obtención de tonos claros. Pasos de la entonación. Nuevos efectos con lápiz. Dos etapas para un dibujo. Una forma diferente de encajar. Encaje con cuadrícula. | | El dibujo como mancha. El carboncillo: un medio estable. Preparación del difumino. Luminosidad de la sanguina. Una combinación interesante. Un medio atractivo. Objetivo: la síntesis. Fugacidad de una imagen. | |
| EL APUNTE RAPIDO | 45 | EL DIBUJO DE HOJAS Y FLORES | 105 |
| Una práctica constante. Breve sugerencia. Completando el apunte. Transcendencia del boceto. | | El apunte rápido de hojas. Diversidad de plantas. El dibujo de flores. Elección de trazo. Tipos de composición. Variantes compositivas. Un conjunto floral. Ejercicios compositivos. | |
| LA TERCERA DIMENSION | 55 | EL DIBUJO DE ANIMALES | 121 |
| Los espacios vacíos son claves. Los huecos modelan la figura. Compensación de espacios vacíos. Formas de resolver la profundidad. | | Necesidad del apunte. Características específicas. Animales domésticos. Un tratamiento diferente. Los trazos y el tipo de papel. Aves y peces. Sencillos de líneas. El movimiento y los trazos. Escenas de animales. Una escena ecuestre. Practicando con bocetos. Una interpretación clásica. | |

Si

i bien se ha dicho en alguna ocasión que determinados pintores modernos han sido capaces de abordar una obra pictórica exclusivamente desde el dominio del color, con aprovechamiento máximo de la intuición y el sentimiento, el dibujo es en cualquier caso algo que todo artista debe dominar siempre y desde los primeros momentos.

Realmente, los grandes pintores, los genios de la pintura, tenían y tienen tras de sí un conocimiento profundo del dibujo y de todas sus aplicaciones. Pero no sólo los pintores, sino todo el que practica cualesquiera de las artes plásticas, con mayor o menor sentido artístico. Hoy más que nunca el dibujo se hace imprescindible para todo aquel que tenga pretensiones creativas en uno u otro campo. Sólo el dominio de la forma y el volumen permite abordar con desenvoltura suficiente cualquier obra, por grande o pequeña que ésta sea.

Una enciclopedia como TALLER DE LAS ARTES, didáctica y práctica fundamentalmente, tiene que conceder una importancia especial al dibujo y un tratamiento no menos especial a su proceso de enseñanza.

Aunque, al igual que el óleo, las fases del dibujo están abordadas en tres niveles, o tres volúmenes, damos comienzo en este primero a los temas fundamentales, partiendo de la presentación de los útiles y los materiales más comunes y de los secretos del lápiz y los primeros trazos, para adentrarnos en la particularidad del encaje, la entonación, el volumen, el lenguaje de las sombras y el claroscuro. El apunte rápido, la importancia del boceto y la composición de los espacios vacíos desembocan en un tema clave: la perspectiva. Este, que puede ser un tema aparentemente adusto y complejo, lo hemos simplificado extraordinariamente con un gran sentido didáctico, del mismo modo que el dibujo de interiores y otros esquemas compositivos.

Pero no es el lapicero el único protagonista que presentamos en esta iniciación del dibujo, sino que incluimos los efectos y cualidades del carboncillo y también la sanguina, importantísimos auxiliares del dibujante. Y por último, trascendiendo la propia técnica y los mismos elementos, completa el interés de un volumen tan apreciable la descripción de los conocimientos básicos que todo artista debe tener a la hora de inspirarse en el paisaje, las hojas y las flores, por ejemplo, así como el tratamiento especial y los secretos fundamentales para dominar el dibujo de animales. Todo este rico muestrario nos pone en el umbral de la figura humana, abordado a fondo y rigurosamente en el volumen próximo.

José Antonio Valverde

Objetivos del dibujo



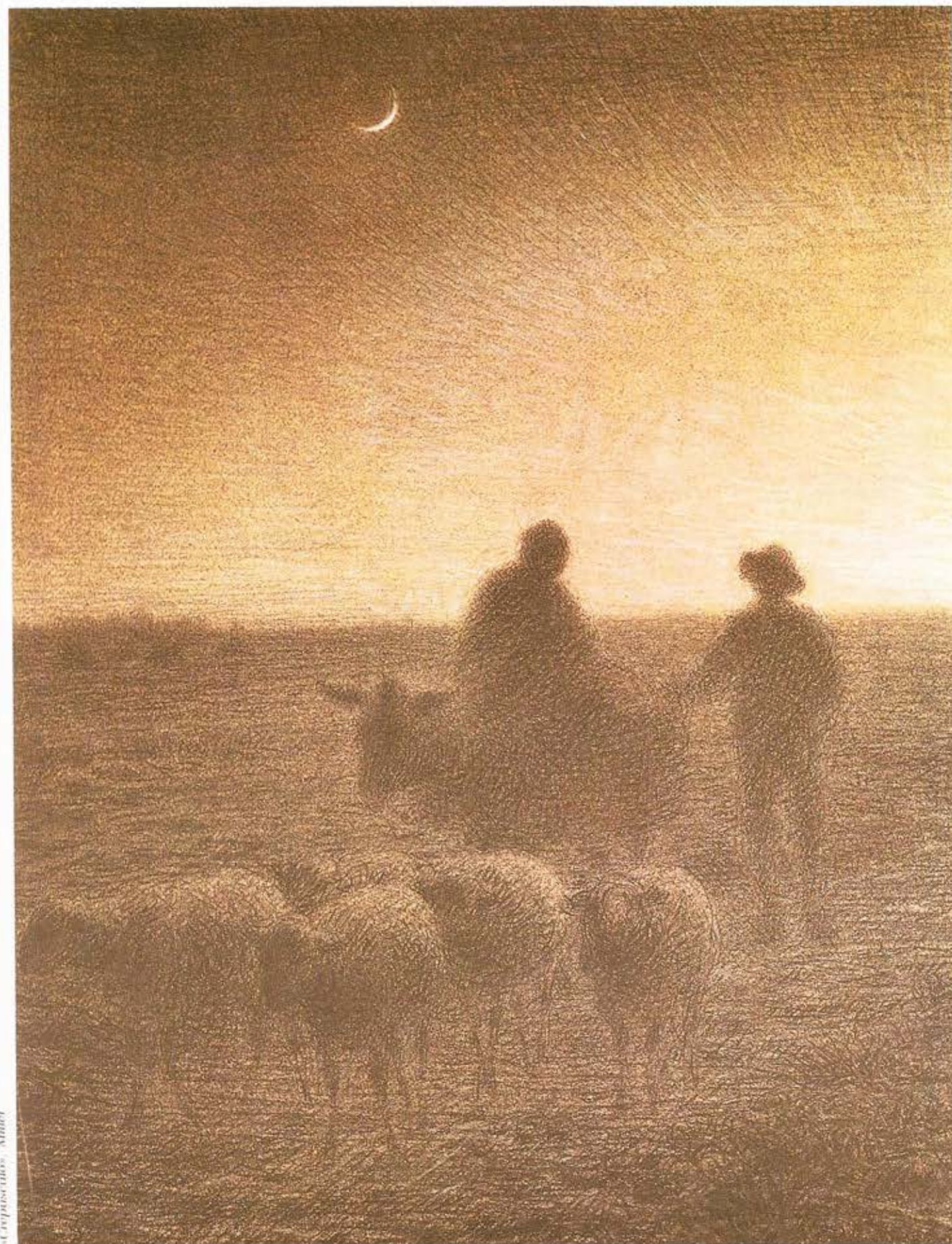
«Estudio de manos». Leonardo da Vinci.



El dibujo es la técnica básica y previa a todas las artes plásticas. Detrás de cada manifestación artística (pintura, escultura, arquitectura, etc.) se vislumbra la ejecución —real o mental— de un dibujo previo. Gracias al dibujo es posible resolver los problemas técnicos que se plantea el pintor a la hora de ejecutar un cuadro y los volúmenes que el escultor quiere obtener en su obra. Por otro lado, la valoración tonal, la composición de formas o la perspectiva, no se podrían solucionar fácilmente si no se tuvieran los conocimientos y la práctica del dibujo.

En sentido estricto, el dibujo consiste en representar gráficamente, mediante un solo color, los dos aspectos que toda imagen presenta: la forma y el volumen. Para ello el artista puede servirse de múltiples elementos, aunque siempre será preferible que elija entre los cinco que con mayor frecuencia se utilizan en la actualidad, y entre los que destaca muy especialmente el lápiz de grafito. El lápiz es un útil idóneo por las cualidades de manejo y precisión que ofrece al dibujante en los primeros momentos de aprendizaje.

La práctica, como en cualquier forma de expresión artística, será primordial para conseguir obtener la soltura precisa con el medio de dibujo. Así, la mejor forma de iniciarse será la ejecución de trazos, buscando distintas formas y calidades, empleando lapiceros de distintas durezas, y buscando nuestras primeras texturas, aprovechando incluso el propio relieve del papel.



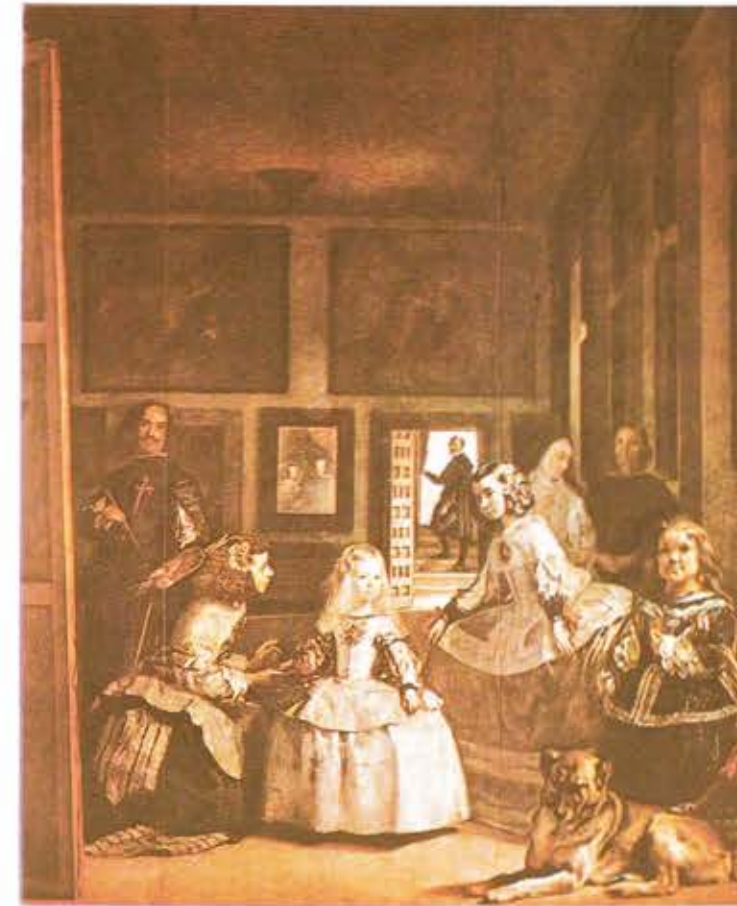
«Crepúsculo» Abille

1. EL DIBUJO, PREVIO A OTRAS ARTES

Es difícil en ocasiones tener tiempo para reflexionar sobre el mundo que nos rodea, así como acerca de los objetos que determinan y envuelven nuestra vida. Sin embargo, si nos detuviéramos un momento a pensar en la concepción de aquellos elementos llegaríamos muy pronto a la conclusión de que todos obedecen a un diseño previo; todos, en fin, antes han sido concebidos desde las coordenadas del dibujo como expresión artística.

Pues bien, además de los elementos utilitarios que nos envuelven también estamos inmersos en obras de arte: pequeñas piezas de cerámica, reproducciones de cuadros famosos, obras de artesanía, etcétera. Precisamente las obras de arte, aunque no sean de gran calidad, se apoyan y basan directamente en los postulados dibujísticos. La preocupación que el dibujante tiene sobre la forma y el volumen son comunes al ceramista, al escultor y al arquitecto.

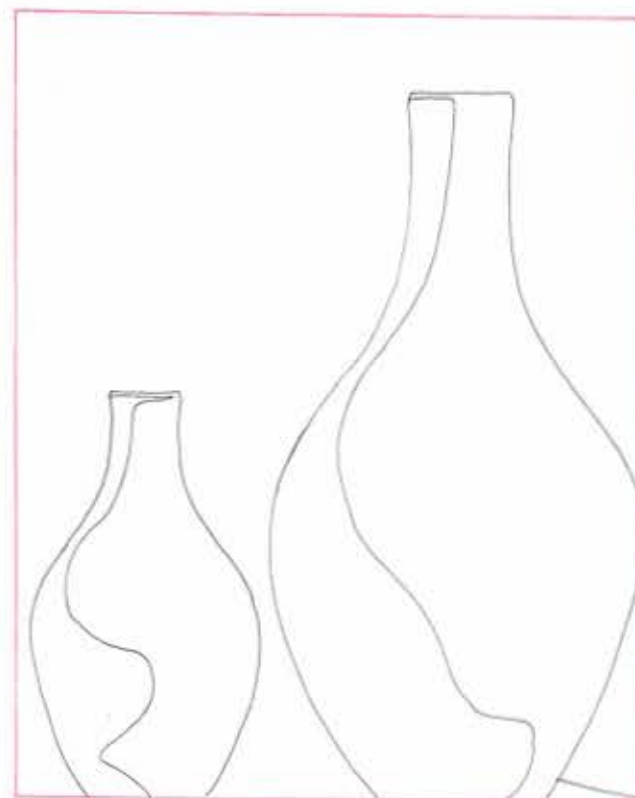
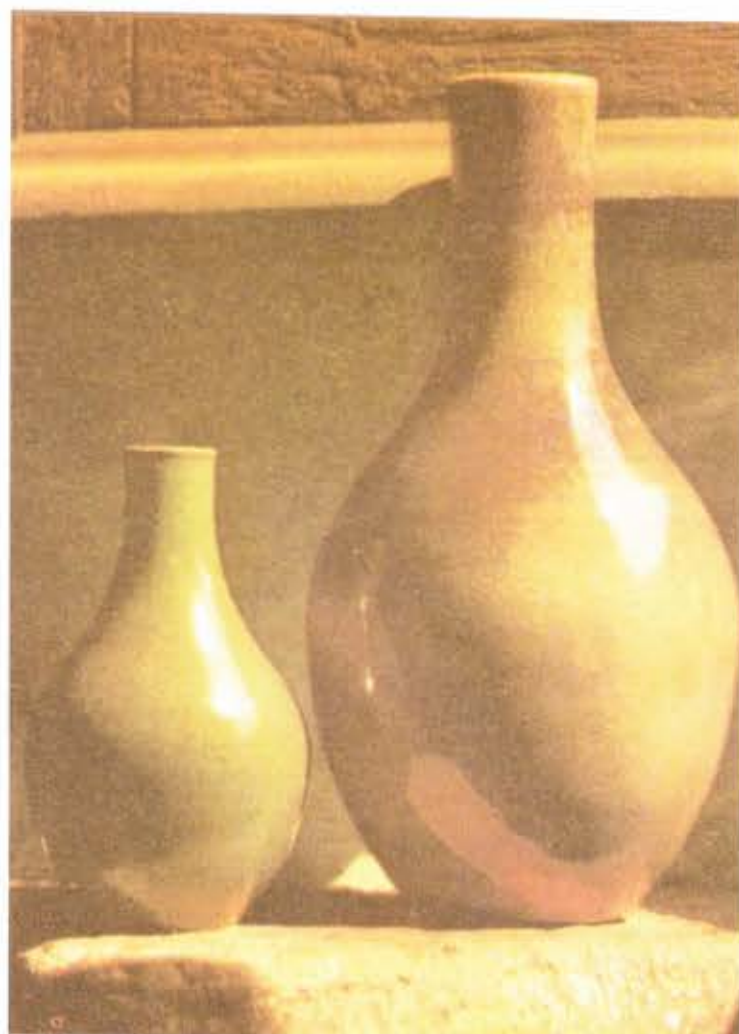
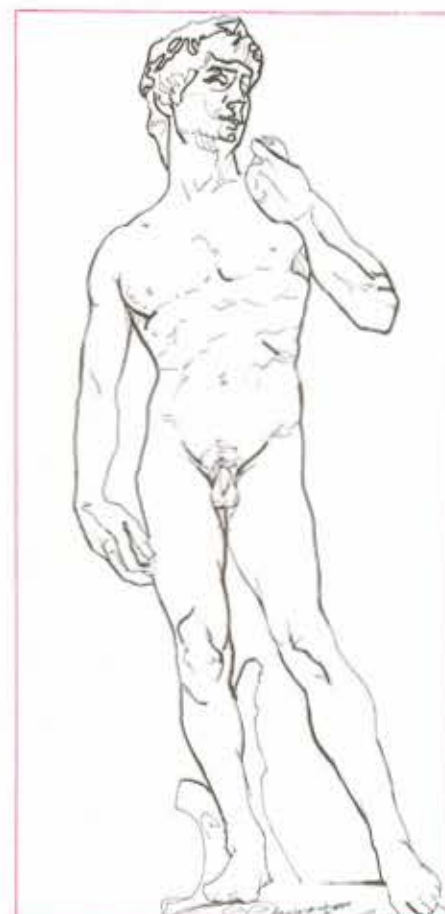
El dominio de esta técnica facilita la práctica de otras muchas actividades artísticas. A continuación estudiaremos, de modo didáctico, las posibles interpretaciones previas a la obra de arte.



BASE DE LA PINTURA: Aparte del aspecto cromático y las características estrictamente pictóricas que contemplamos en el cuadro «Las Meninas», Velázquez tuvo en cuenta los aspectos formales, tonales y compositivos de su obra, y estos conceptos son propios del dibujo como medio expresivo. En el cuadro destacan el color y los puntos de luz, pero si interpretamos sin color el mismo cuadro, comprobaremos los diferentes planos de entonación (unos iluminados, otros en semipenumbra), que evidencian el estudio del claroscuro. Si, por último, realizamos una interpretación lineal del mismo, verificaremos que también ha habido un estudio de la forma: superposición de figuras y análisis de perspectiva.



ASPECTOS COMUNES A OTRAS ARTES: Tras la espléndida y monumental obra de Miguel Ángel, se encierra la sabiduría técnica del escultor y el perfecto dominio de los conceptos más profundos del dibujo. Ambas manifestaciones artísticas tienen en común el estudio y la representación de la forma y el volumen. Las proporciones de la figura del «David», sus diferentes volúmenes y el ritmo, ponen de manifiesto que su autor había trabajado teniendo muy presentes estos aspectos del dibujo.



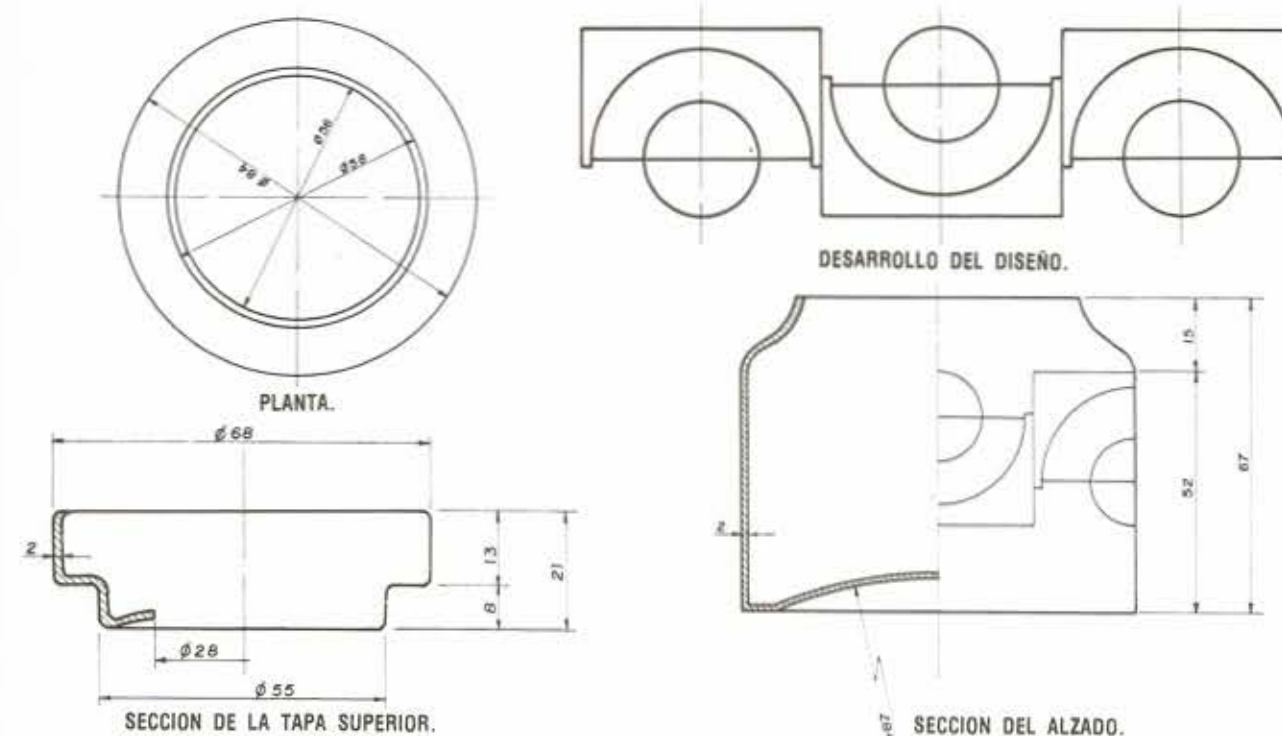
EN EL ORIGEN DE LA CREACION: Las proporciones de una obra en barro y la decoración aplicada sobre su superficie, también obedecen a un estudio previo mediante conceptos de dibujo. La creación de Llorens Artigas pone de relieve que el acierto en la forma y el volumen es base de la obra de arte.

Objetivos del dibujo



PREVIO AL DISEÑO COTIDIANO:

La gran variedad de elementos utilitarios que se encuentran presentes en nuestra vida diaria, aunque a primera vista no lo parezca, también han sido minuciosamente diseñados con anterioridad. Todo cuanto nos rodea, en definitiva, ha sido ejecutado a partir de un dibujo, más o menos técnico, en que se han señalado dimensiones, formas y otras características gráficas. En el ejemplo de la ilustración, podemos observar la representación mediante planta y alzado, del diseño previo a la elaboración de un elemento de uso cotidiano, un azucarero.



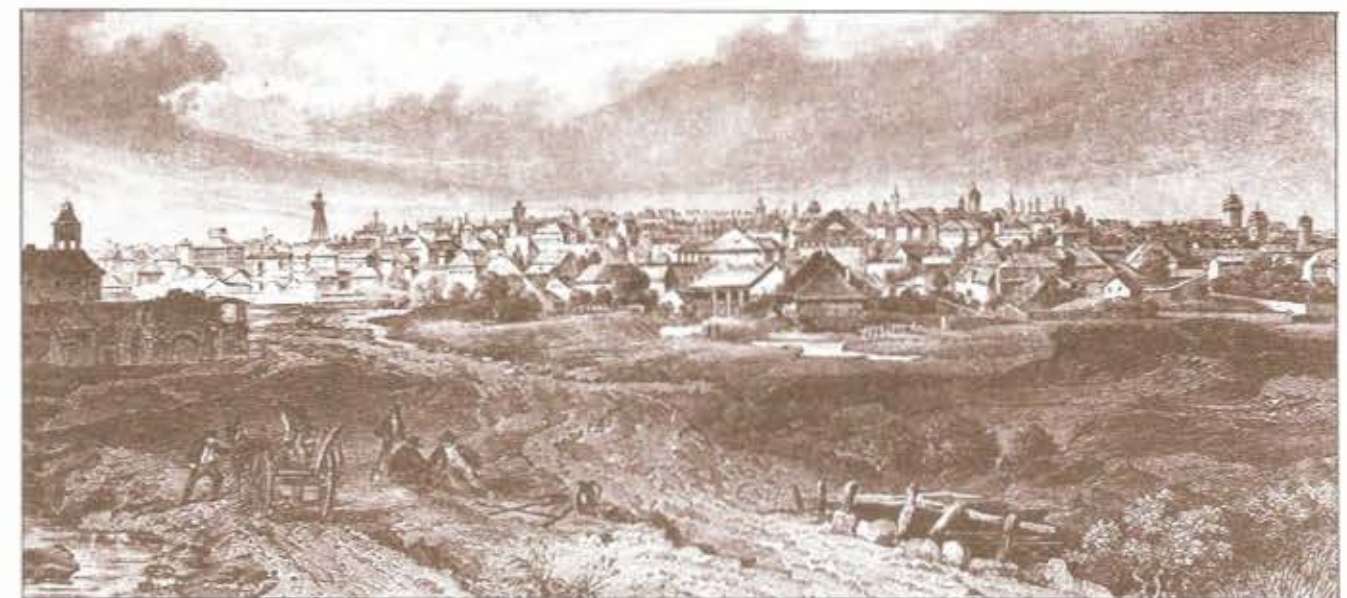
2. VERTIENTES DEL DIBUJO ARTISTICO

A pesar de que, como acabamos de ver, el dibujo sea en primer lugar «concepto previo» a otras manifestaciones, nos preocupa especialmente el dibujo como obra artística en sí misma. En sentido estricto, el dibujo tiene por objeto la representación gráfica de la forma y el volumen de una imagen en un solo color. Para poder representar adecuadamente estos dos conceptos el dibujante cuenta con una serie de normas y analiza aspectos tales como la composición, la entonación y la perspectiva. Veamos algunas de las vertientes más conocidas del dibujo como manifestación artística en sí misma.

EL BOCETO: Artistas de todas las épocas han practicado el dibujo como estudio previo a la obra acabada. Este medio, el dibujo, facilita, gracias a su rapidez de ejecución, la realización de apuntes, que no por ser menos ambiciosos, poseen un valor artístico inferior. Grandes genios, como Leonardo da Vinci, Miguel Angel, Degas o Picasso, practicaron este tipo de trabajos en distintos momentos de su creación. En la ilustración observamos un estudio de figura humana llevado a cabo por Miguel Angel.



LA EXPRESIVIDAD: El dibujo de figura humana resulta una auténtica manifestación artística cuando es fundamentalmente expresivo, ya que el cuerpo representa la vitalidad del ser humano, a la vez que sus sentimientos más profundos y sus circunstancias concretas. El dibujo así concebido capta la realidad como si fuera una instantánea gráfica. La obra de Kaethe Kollwitz, «Hombre encadenado», es un magnífico ejemplo de la fuerza expresiva que se puede conseguir mediante el dibujo.



LA DESCRIPCION: La minuciosa descripción de los detalles y la exactitud en la representación de los distintos elementos de un dibujo determinan su precisión descriptiva. El dibujo entonces se manifiesta como una aplicación de «la toma de datos» ejercida por el artista. Históricamente este rigor descriptivo ha sido muy empleado, aunque sus aplicaciones más conocidas sean tan sólo las representaciones arquitectónicas y la plasmación de paisajes. En la reproducción podemos observar un exhaustivo dibujo descriptivo que representa la ciudad de Bucarest a mediados del siglo pasado.

3. LOS UTILES DEL DIBUJANTE

Cualquier instrumento por humilde o sofisticado que pueda parecer es un útil válido para pintar; sin embargo, desde un punto de vista académico son escasos los elementos considerados como verdaderos medios de dibujo.

En primer lugar, esta técnica se basa en la representación monocromática de imágenes, por ello sólo cuenta con el color del útil empleado —casi siempre negro— y el color propio del papel de base —generalmente blanco—. Así, los útiles de color no deben considerarse elementos adecuados a la representación gráfica, ya que en ellos predominaría su resultado cromático final, en tanto que el dibujo se preocupa especialmente de la concepción lineal y tonal. Entre los instrumentos empleados a lo largo de la historia, el dibujante en la actualidad elige entre alguno de los cinco medios más conocidos y populares: el lápiz de grafito, el lápiz de carbón compuesto, el carboncillo, la sanguina y la tinta con plumilla.



LAPIZ DE GRAFITO: Los lápices de grafito (carbón cristalizado casi puro) se fabrican en varios grados que van desde el más duro (trazo fino) al más blando (trazo grueso).



LAPIZ DE CARBON COMPUESTO: Conocido también con el nombre de lápiz Conté, el lápiz de carbón compuesto presenta como características su estabilidad y la amplitud tonal que ofrece.



CARBONCILLO: Es el instrumento ideal para la ejecución de apuntes, ya que se trata de un medio rápido y debe utilizarse en grandes formatos. Es el medio más inestable.



SANGUINA: Parecida al carboncillo, la sanguina resulta más estable que éste y se puede mezclar con él y con el lápiz de carbón compuesto. Ofrece como principal atractivo el poseer un color no negro (luminoso).



PLUMILLA: El empleo de la tinta es, especialmente, recomendable en los dibujos que requieran precisión. La valoración de tonos se obtiene mediante entramados o diluyendo la tinta con agua.

4. EL PAPEL, ELEMENTO DE BASE

El papel es el soporte que con mayor frecuencia emplea el dibujante para llevar a cabo sus trabajos, por esta razón es muy importante tener en cuenta las variantes existentes, ya que sus peculiares características influirán en el resultado de la obra de arte.

Para trabajos muy elaborados, en que se busque una gran precisión en el detalle, se requiere un tipo de papel de grano muy fino, casi imperceptible (tipo Bristol). Este tipo de papeles pueden ser satinados, siendo muy aptos para dibujos difuminados (por ejemplo Schoellér-Turm), o mates especialmente indicados para trabajos a punta de lápiz (por ejemplo, Geler basic).

En caso de que se pretendan realizar dibujos menos precisos (estudios, bocetos, apuntes rápidos) o se busque una textura especial, convendrá utilizar un papel de grano grueso, de los que hay un gran surtido, desde los que menos grano tienen (por ejemplo, el papel verjurado), hasta los de más grano (por ejemplo, el papel Fabriano, de acuarela), pasando por los intermedios (como el Canson Mi-teintes).

Por otra parte, con frecuencia el aficionado al dibujo tiene la costumbre de trabajar sobre una mesa horizontal y esto es aceptable cuando el formato sobre el que se dibuja no es superior a 20 x 25 centímetros. Sin embargo, cuando el tamaño es mayor, la vista ya no incide perpendicularmente en todas las partes del papel y entonces pueden producirse errores ópticos debidos a la perspectiva. Por ello, lo ideal es trabajar sobre un tablero abatible, según el formato del dibujo, para lo que existen muchas posibilidades y recursos.



POSICION ANTE EL PAPEL: Sobre estas líneas vemos la posición incorrecta del dibujante, cuya vista incide oblicuamente sobre el papel y tiene más próximas las zonas inferiores del dibujo. En la ilustración de la derecha la vista incide perpendicularmente, y el dibujante, situado de forma correcta, contempla la totalidad del trabajo.



PAPEL DE GRANO FINO: este tipo de papel admite una gran variedad de graduaciones con el lápiz de grafito, que van desde los más duros (8H) hasta los más blandos (6B). La mancha en este caso se integra muy bien en la superficie del papel.



PAPEL DE GRANO MEDIO: En el papel verjurado, tipo Ingres, que presenta una ligera coloración, no conviene utilizar lapiceros duros (como mínimo un lápiz medio, HB). La mancha del lápiz de grafito se integra bien en el papel.



PAPEL DE GRANO SEMIGRUESO: Se trata de un papel poco encolado y muy poroso, por lo que, aun siendo de grano grueso, permite trabajar con lápices relativamente duros (2H y 3H). La mancha de grafito en este caso ya no se integra tanto.



PAPEL DE GRANO MUY GRUESO: dibujando con el papel de acuarela sólo conviene emplear lapiceros blandos (del 3B en adelante), ya que, al ser un papel muy encolado, los lapiceros duros destruirían el grano. La mancha no se integra bien.

5. LOS TRAZOS, UN EJERCICIO CONSTANTE

El lápiz de grafito es de todos los instrumentos de dibujo el más recomendable durante los primeros pasos del aprendizaje, ya que además de resultar un medio accesible, es fácil de manejar y permite gran precisión. Pues bien, resulta sumamente recomendable introducirse en esta técnica artística con un escaso número de elementos para trabajar con el lápiz, al tiempo que deberemos practicar constantemente tipos de trazos, que nos facilitarán el dominio del medio.

Por otra parte, es interesante conocer desde los primeros momentos las posibilidades del difuminado, ya que facilitará la obtención de calidades tonales sumamente atractivas en la representación gráfica dibujística. Precisamente, el difuminado es la acción de integrar los trazos previamente aplicados en un dibujo. Mediante este proceso, los trazos del lápiz desaparecen, surgiendo una superficie lisa y entonada.

El método más primitivo de difuminar es el que se realiza con las propias manos. En este caso el difuminado se lleva a cabo con los dedos, sin apretar, simplemente deslizándolos en movimientos amplios, rectos, circulares o mezclados. Las manos deberán hallarse limpias y secas, pero si sudan las deberemos secar con polvos de talco y alcohol. El empleo de lana o algodón facilita también notablemente la tarea.



Aunque existen gran variedad de elementos para dibujar con el lápiz de grafito, el dibujante debe contar en estos primeros pasos con un reducido número de materiales. Será suficiente con que disponga de un cuaderno o unos cuantos folios, lapiceros de distintas durezas o un portaminas y un surtido de minas, un sacapuntas y una goma.



Se efectúa con trazo corto en diferentes direcciones.



El trazado es similar al anterior. Los trazos son horizontales.



Se logra con trazos cortos en posición vertical.



Se realiza de arriba hacia abajo. Tres posturas diferentes.

Objetivos del dibujo



Se realiza con lápiz de punta cortada. Se logra la intensidad máxima y mínima con un mismo lápiz.



Con un lápiz de punta recortada, en forma de rayo, de arriba abajo.



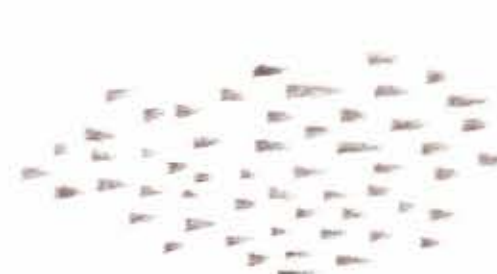
Se realiza con lápiz de punta cortada, en degradación de intensidad. No se levanta el lápiz.



El lápiz debe tener la punta cortada también. El movimiento es de abajo arriba.



Tonos fuertes y débiles con un lápiz de punta cortada. No se levanta el lápiz.



Trazos cortos, enérgicos, en forma de punteo, realizados de izquierda a derecha.



Trazo rígido, con lápiz de punta recortada. Véase que la superposición de líneas imprime mayor intensidad en algunos puntos.



Se inicia con trazo fino, de punteo, y vuelve con rigidez hasta perderse.



Se realiza con tres cuerpos de líneas: que se cruzan entre sí.



Se realiza con un movimiento suave del lápiz en forma de sierra.



Se emplea el lápiz muy suavemente y con un movimiento continuo.



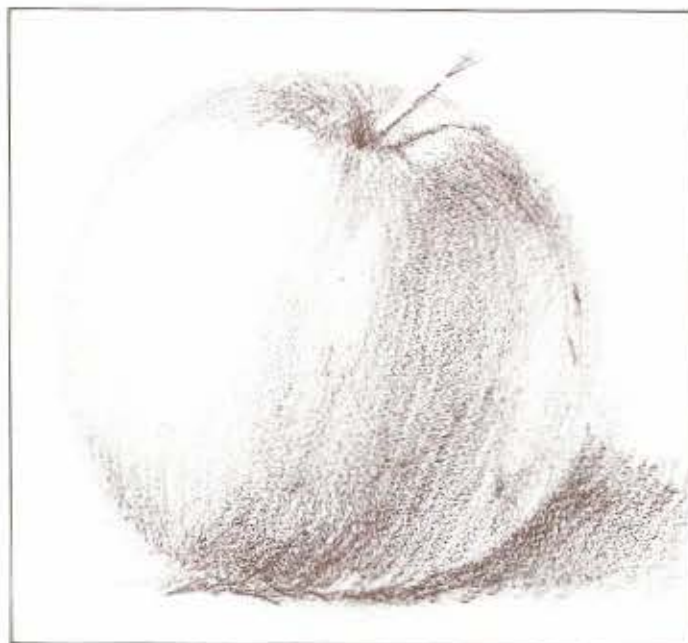
Se realizan ondulaciones, haciendo énfasis con el lápiz en el centro del trazo.



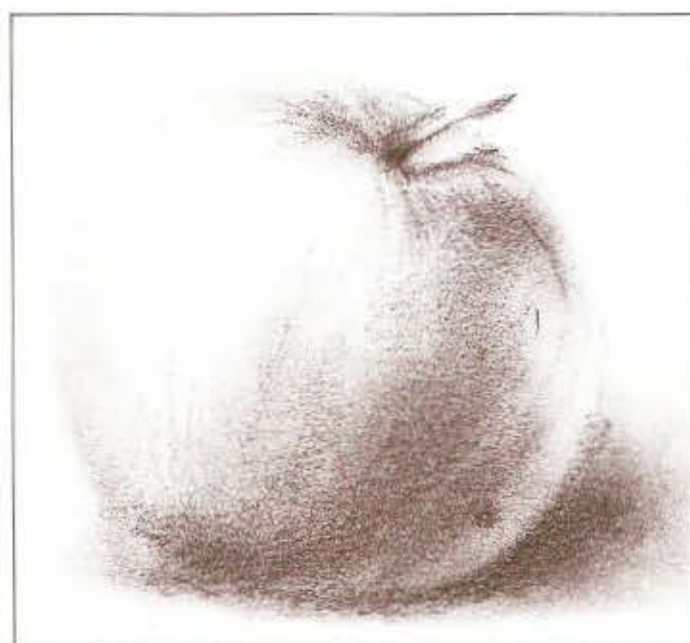
DIFUMINADO CON LOS DEDOS: Solamente con la presión que ejerce el peso de la mano apoyada sobre el papel, y moviendo el dedo de manera circular y hacia ambos lados, se obtiene un difuminado uniforme de los trazos de grafito.



DIFUMINADO CON LANA: En la acción de difuminar, el dibujante puede ayudarse de un mechón de lana o de algodón, con el que, efectuando amplios giros y una leve presión, se logra homogeneizar el tono de una zona del dibujo.



DIBUJO SIN DIFUMINAR: Observemos un dibujo realizado directamente con grafito sobre un papel de grano muy fino y en el que son visibles los trazos aplicados para representar la forma y el volumen que el modelo posee.



DIBUJO DIFUMINADO: Sobre el mismo dibujo anterior, la acción de difuminar provoca que los trazos se integren y se obtenga una superficie más homogénea y pulida, presentando un resultado notablemente atractivo.

Encaje y claroscuro



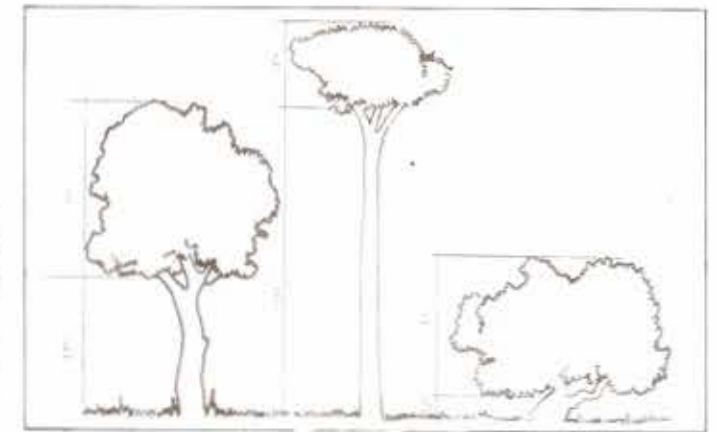
«La Abundancia o El Otoño». Botticelli.

PRIMER PASO: EL ENCAJE

Todo dibujo consta de dos etapas que a nivel didáctico deben estar bien diferenciadas, aunque en la práctica artística en muchas ocasiones se confundan y entremezclen. El encaje constituye el primer paso que ha de llevar a cabo el dibujante sobre el papel. En este estadio se representa de forma lineal la estructura formal de la imagen, teniendo en cuenta sus perfiles, límites, proporciones, etcétera, pero eliminando completamente sus volúmenes, sus claros y oscuros, aspectos éstos que preocuparán en la segunda y definitiva etapa del dibujo: la entonación.

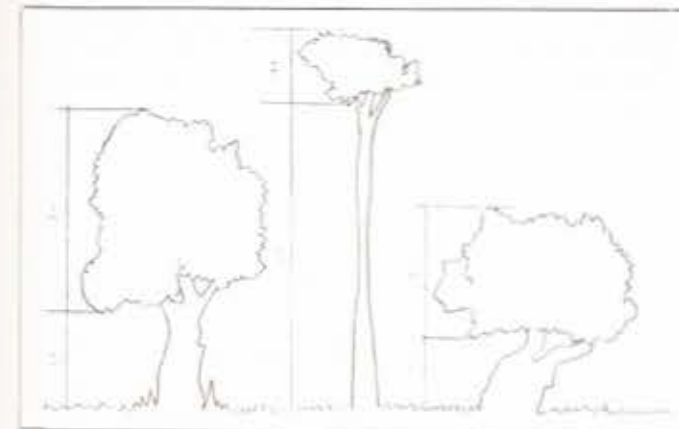
Pues bien, analizar la forma de los objetos no consiste sólo en mirarlos, hay que saber verlos. Por ello, todo dibujante, antes de comenzar un trabajo, debe observar detenidamente el modelo, buscando en él proporciones semejantes, puntos alineados, etc., es decir, debe recurrir a pequeñas ayudas que le faciliten la comprensión en conjunto de la forma que ofrece el modelo.

A modo de iniciación a la reflexión sobre la forma que ofrecen los objetos que nos rodean, partiremos de unos esquemas sobre tres tipos de árboles, en los que estableceremos una simple relación de proporciones. Más tarde, estudiaremos la coincidencia de puntos alineados en un mismo modelo, así como la búsqueda de proporciones que todo dibujante debe efectuar.



Partimos de tres tipos de árboles diferentes, que tomaremos como modelos. Sólo tienen en común que son árboles, porque su forma es notablemente diferente.

Si tenemos como referencia la altura de la copa (A) y el tronco (B), observaremos que la relación de proporciones varía mucho entre los tres modelos.



Saber establecer esta relación de proporciones entre los distintos elementos de una imagen es muy importante a la hora de dibujar. Si no se observa con detenimiento el modelo se podrán representar cosas «parecidas» a los árboles que tenemos delante, pero no «esos» árboles.



Por el contrario, si mantenemos la relación de proporciones que observamos en el original, estaremos averiguando primero, y luego representando, la imagen mediante el dibujo. En este caso, la relación de proporciones entre el tronco y la copa es la misma de los modelos iniciales.

Q

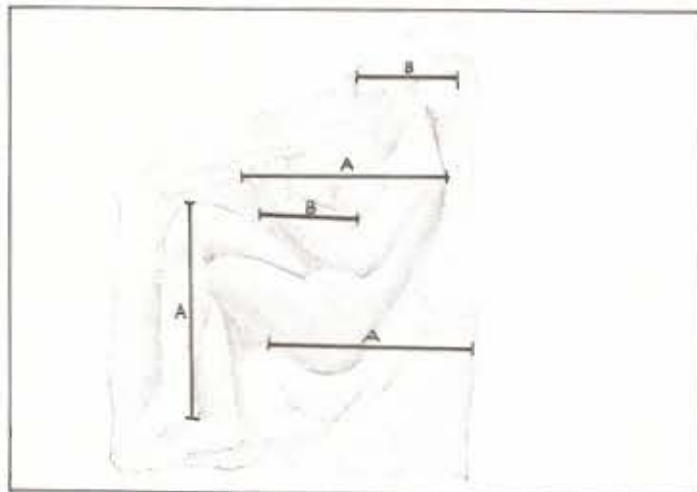
uesto que el dibujo debe representar la forma y el volumen, es requisito indispensable un adiestramiento visual capaz de captar ambos aspectos en las imágenes de nuestro entorno. Sin embargo, no es una tarea fácil el hecho de descomponer nuestro mundo circundante en forma y volumen, líneas y tonos. Es muy recomendable que el aficionado al dibujo, en los primeros pasos, practique sus trabajo en dos partes bien diferenciadas.

En la primera etapa habrá de centrarse en la captación y representación de la forma de la imagen que quiere plasmar. Para ello habrá de reflexionar, medir, buscar proporciones, indagar en los puntos alineados y servirse de los útiles de medida precisos, con el fin de reflejar en su papel de trabajo lo más fielmente posible aquella imagen.

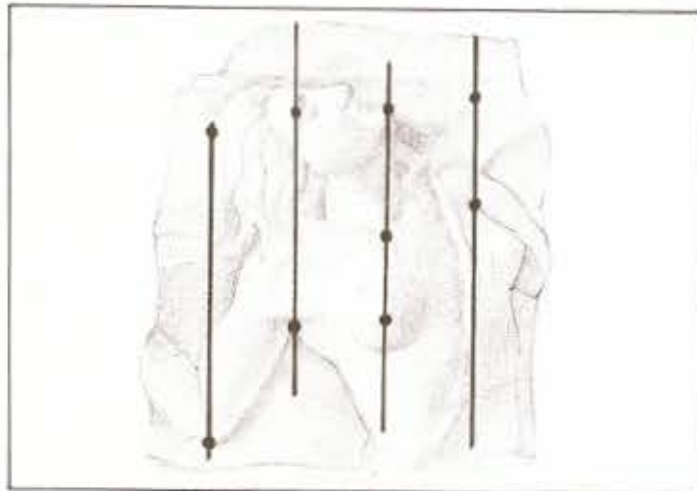
Más tarde, será preciso abordar la entonación, se tratará entonces de representar con un medio monocromático los diferentes matices que el original ofrece. Previo a este trabajo será necesario que nos ejercitemos en observar la realidad en un sólo color para poder interpretarla mejor. Además convendrá que llevemos a cabo nuestra tarea atentamente, ayudados del hecho de «entornar los ojos», proceso mediante el cual eliminaremos los medios tonos apreciando sólo los más acusados. Más tarde matizaremos esa primera entonación, ajustando toda la variedad tonal que el modelo presenta.

Por último, debemos tener en cuenta que si bien pueden separarse estas dos etapas en un proceso de aprendizaje, en la tarea del dibujante ambos estadios llegan a confundirse en un mismo dibujo: la obra de arte.

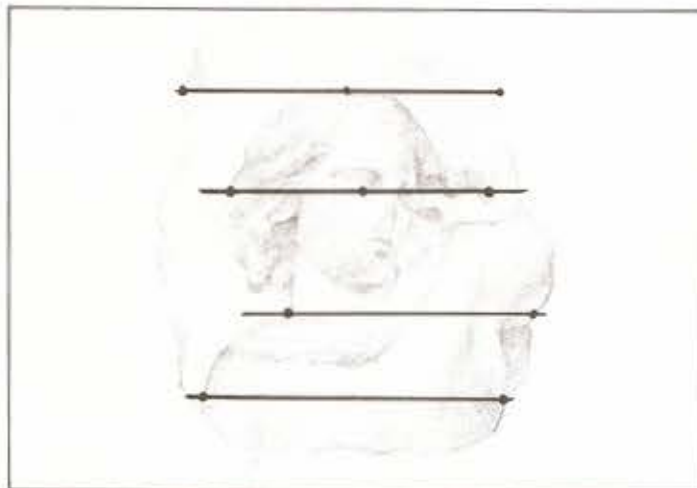
PUNTOS ALINEADOS



PROPORCIONES IGUALES: La búsqueda de proporciones iguales dentro de los distintos elementos de un modelo es un ejercicio visual muy importante para comprender su forma. En el dibujo han sido señaladas algunas de las proporciones iguales que existen en un relieve femenino. Comprobemos, por ejemplo, que la distancia que va desde la espalda a la mano (A) y la que va desde la rodilla al pie (A) es la misma.



PUNTOS ALINEADOS EN VERTICALES: Otro ejercicio consiste en localizar en el modelo distintos puntos que se hallen relacionados entre sí por estar en imaginarias líneas verticales. Comprobemos, por ejemplo, que el codo y el pelo se encuentran en la misma línea, del mismo modo que la axila y la ceja o el pecho y el mentón.



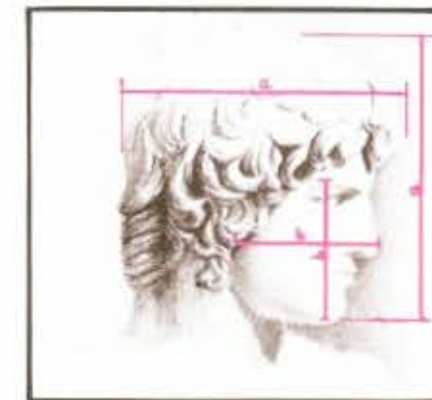
PUNTOS ALINEADOS EN HORIZONTALES: Con la misma intención del anterior ejercicio, es muy recomendable practicar con modelos que estén a nuestro alcance buscando en ellos los puntos que se hallen alineados en horizontales. En el dibujo estos puntos han sido señalados didácticamente.

ESTUDIO DE PROPORCIONES

Un aspecto muy importante a tener en cuenta al comenzar el dibujo partiendo del natural, es el cálculo de medidas y proporciones que el modelo elegido tiene y que todo dibujo debe representar. Para resolver esta dificultad no basta con observar atentamente el modelo, es preciso medir y comparar. La varilla y la plomada son los útiles más generalizados a emplear en los primeros pasos.

Gracias a una simple varilla recta, de 30 ó 35 centímetros de longitud, el dibujante puede obtener alturas, anchuras y proporciones en el modelo. Tomando la varilla por uno de sus extremos, con el brazo extendido a la altura del ojo, y cerrando el otro ojo, se calcularán las medidas del modelo. Con este útil podremos también medir y comparar espacios en sentido horizontal y vertical. La plomada, por otra parte, marcará siempre la verticalidad absoluta, lo cual facilita la localización de puntos en dibujos de precisión. Como elemento de trabajo será suficiente con que empleemos un simple hilo del que penda un peso.

Pasemos a ver unos ejemplos del manejo de estos útiles y un primer ejercicio de encaje, usando la varilla en la reproducción de un modelo muy común: un teléfono.



LA VARILLA Y LA PLOMADA: Sirviéndonos de la varilla, en primer lugar, comparamos alturas con anchuras y relacionamos así unas medidas con otras. También con la varilla podremos localizar puntos que coincidan en líneas horizontales. Finalmente, con la plomada buscamos otros elementos del modelo que se encuentre en líneas verticales.

ENCAJE DE FIGURAS

Como método de aprendizaje es aconsejable que los primeros ejercicios de encaje se realicen partiendo de modelos estáticos, pues esto facilita notablemente la ejecución. Hasta ahora hemos realizado un sencillo trabajo a partir de un elemento cotidiano. Es éste el momento de iniciarnos en el estudio de figuras clásicas de escayola, que han sido tradicionalmente los modelos universales de dibujo. Este tipo de modelos ofrecen bastantes coincidencias de medidas y proporciones, por lo que facilitan la tarea del encaje en el momento de iniciarse en el dibujo. Avanzando en el encaje, llevamos a cabo los primeros pasos de tres figuras, cada una con un ligero movimiento específico.

1

Dibujamos en el papel los límites del objeto que pretendemos encajar. Con la ayuda de la varilla localizamos en el modelo la mitad y las cuartas partes del alto.



2

Buscamos ahora la relación entre ancho y alto, observando que al ancho es $\frac{1}{4}$ mayor que el alto. Una vez situados en el papel los límites de ancho, lo dividiremos en cuatro partes.



3

Finalmente iremos situando en el papel las líneas directrices fundamentales que definen el modelo, teniendo en cuenta siempre las referencias obtenidas anteriormente.



Situamos el modelo de escayola que pretendemos encajar sobre un fondo de color oscuro para que la figura quede nítida y resulte más fácil definir su forma en el papel.



1

Después de observar el modelo atentamente y comparar con la varilla, tomamos como medida la mitad del ancho de la figura y la llevaremos siete veces sobre la altura total del modelo.



2

Abundamos en el encaje, perfilando con mayor claridad la relación de proporciones entre los distintos elementos de la figura, sirviéndonos continuamente de la varilla.

1
Partimos del modelo en escayola de una figura femenina, que pretendemos representar mediante encaje.



2
Una cruz en el papel nos indica la mitad del ancho y la mitad del alto de la figura. Esta cruz la deberemos ver sobre el modelo de una forma imaginaria.



3
Comparando unas dimensiones con otras vamos situando ya la estructura general del dibujo, que explique el movimiento a la vez que las proporciones.



1
Nos disponemos a realizar ahora el encaje de una nueva figura, en cuyo dibujo influirá el eje vertical y la medida de la cabeza.



2
Otra forma de encajar la figura humana consiste en buscar un módulo fijo que se usa para comparar. En este caso utilizaremos la medida de la cabeza.



3
Después de realizar las líneas de encaje (eje vertical y línea de movimiento), comenzamos a trazar los perfiles de la figura comparando con el modelo.

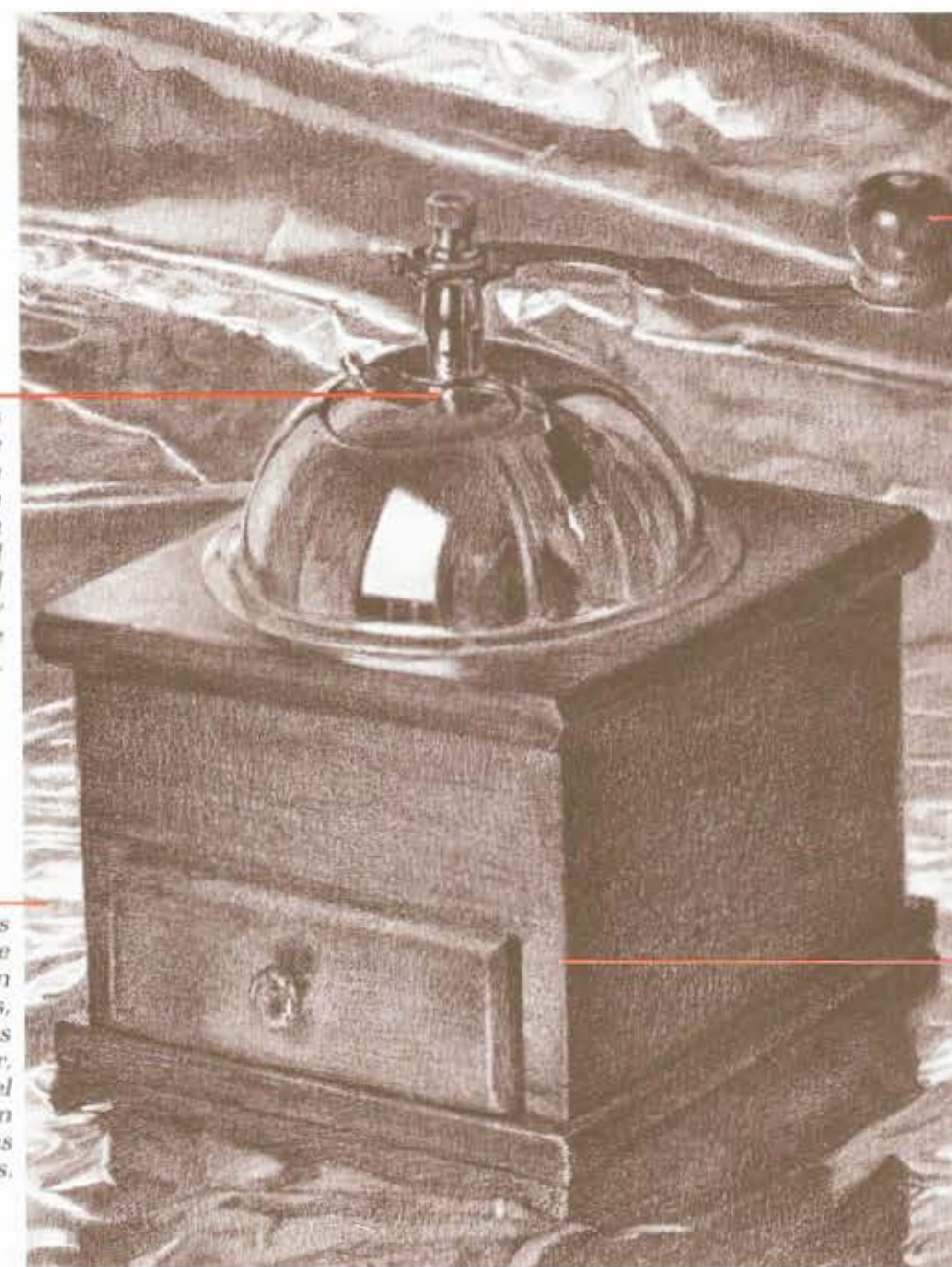


Encaje y claroscuro

SEGUNDO PASO: LA ENTONACION

De la misma manera que en la primera parte del dibujo, mediante el encaje el artista intenta representar con fidelidad la forma que tienen los objetos, gracias a la entonación —mediante los claros y oscuros— se valora el volumen que tienen esos mismos objetos. En la técnica de dibujo, el volumen se representa mediante sombras, por tanto, depende de la intensidad y variedad de las sombras que se hayan llevado a cabo. Definir correctamente el volumen de un elemento no es otra cosa que valorar exactamente las intensidades de sus sombras.

La entonación es, sin embargo, complemento imprescindible del encaje y, como tal, el medio gracias al que el dibujo llega a su máxima expresión artística.



Los pequeños brillos se consiguen reservando en blanco la zona desde el comienzo del dibujo y rodeándola de un tono intenso.

Estos efectos matizados se consiguen con lápices duros, trazos ligeros sin difuminar, armonizando el tono con pequeñas volutas.

A punta de lápiz o utilizando el difumino se logra el efecto de contorno esfumado, muy útil para dibujar formas sin aristas.

Los trazos sin difuminar se llevan a cabo siguiendo la dirección de las vetas de la madera, definiendo así su textura.

LAS SOMBRAS Y EL VOLUMEN

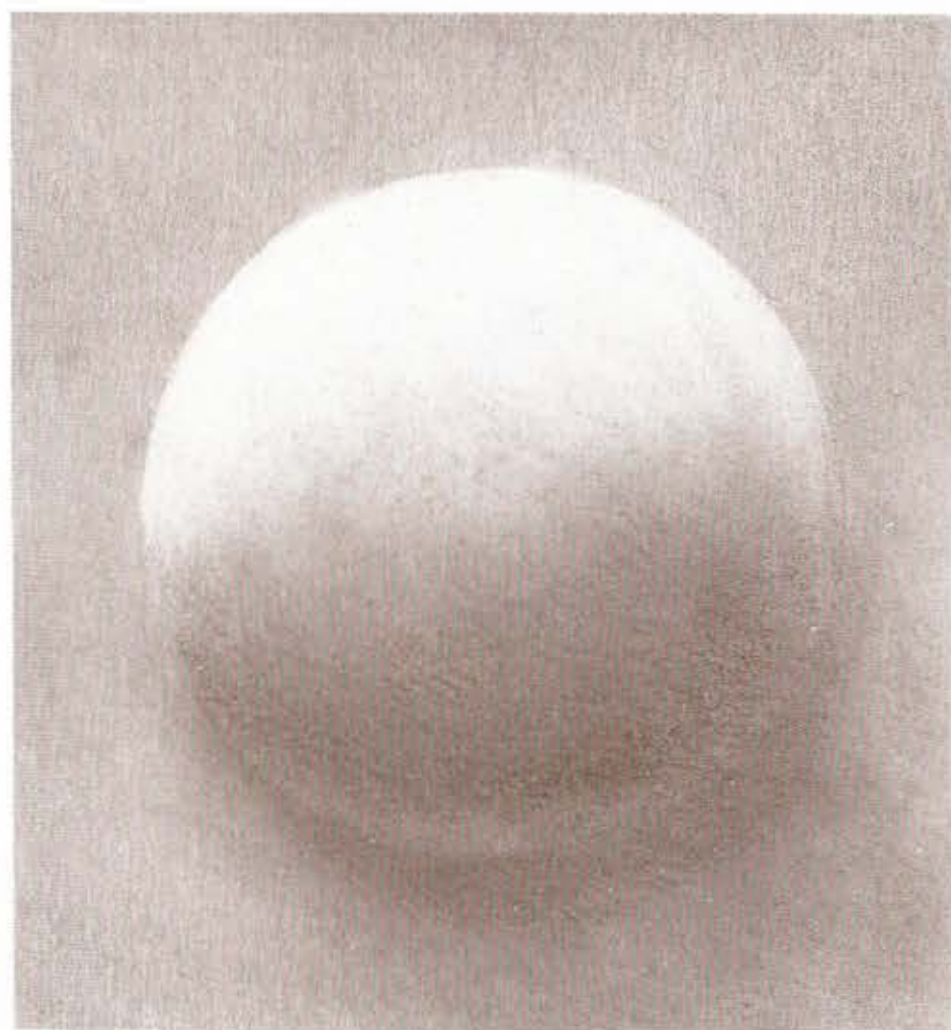
1

Tomemos una superficie plana exenta de cualquier elemento. En ella no existen sombras de ningún tipo: no hay volumen.



2

Cualquier pequeña incorporación de volumen (en este caso, una tímida esfera) produce sombras en la superficie.



3

Las sombras presentes en la superficie aumentarán en la medida que la incorporación del volumen sea mayor.

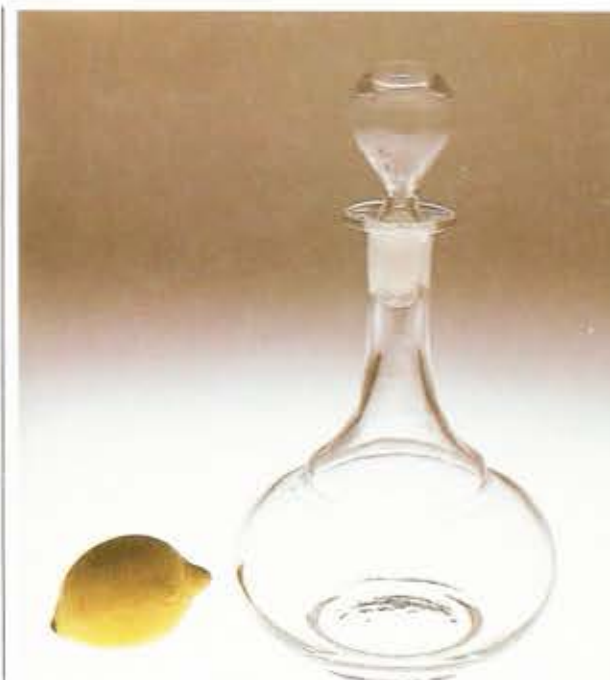


PRACTICA DEL DEGRADADO: Para poder desarrollar con precisión las sombras en el dibujo, es aconsejable practicar con el lápiz un gran número de grises distintos. Proponemos la ejecución de este degradado de gris, que debe realizarse de forma progresiva.

Encaje y claroscuro

UN TRUCO PARA ENTONAR

1



Observación atenta del natural: La visión del dibujante frente al natural ha de ser global sin pararse en pequeños detalles y huyendo también del intento de representar todos los grises que ve en el natural.

2



El método de «entornar los ojos»: Al entornar los ojos frente al natural, la imagen se aprecia desenfocada, apareciendo sólo visibles los tonos más intensos. De este modo la entonación aparece muy envuelta.

3



La primera entonación: Será preciso que el artista realice una primera mancha que será matizada posteriormente. La entonación habrá sido correcta cuando, con los ojos entornados, si dibujo y modelo presentan el mismo claroscuro.

4



Matización final: A partir de la primera entonación podremos observar el modelo normalmente. Comenzaremos a precisar aristas y matizaremos detalles hasta que el dibujo refleje fielmente los contrastes de la realidad.

EXACTA MATIZACION TONAL

Representar bien el volumen implica realizar una correcta valoración tonal. La entonación, la presencia de los tonos claros y los oscuros en un dibujo califica de manera determinante su correcta valoración artística. Por ello es necesario reparar en los errores más



DIBUJO MUY CONTRASTADO:

Cuando el dibujante es un observador parcial de la realidad, sólo aprecia unos cuantos grises y, por tanto, llevará a cabo dibujos en que éstos escaseen, abusando de los tonos oscuros. El resultado de su trabajo será excesivamente contrastado y se apreciarán unas brusquedades tonales ausentes en el original.

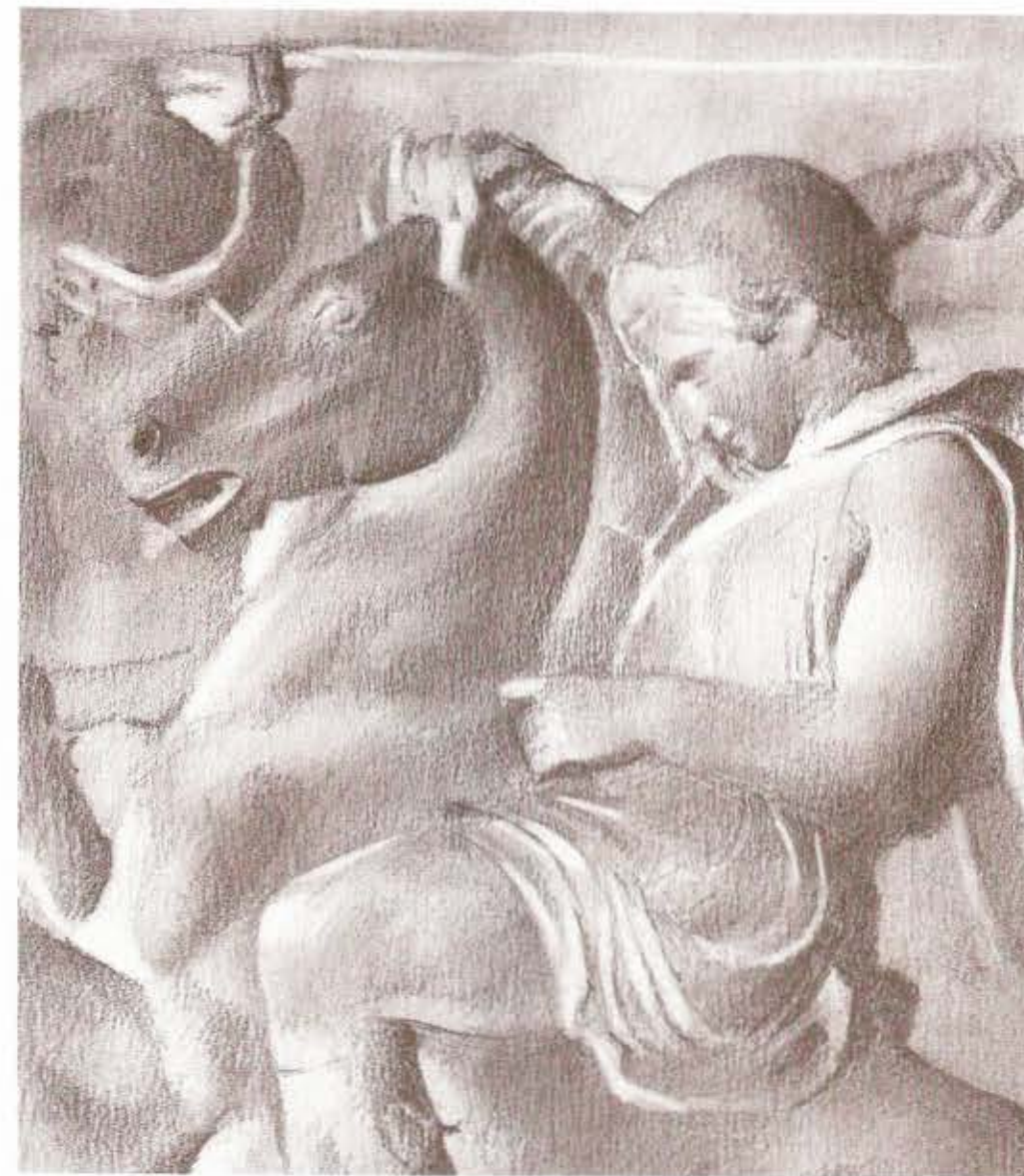


DIBUJO POCO CONTRASTADO:

El caso contrario al dibujo muy contrastado es aquel en el que se aprecian muchos grises, pero éstos no se diferencian entre sí. El resultado es un trabajo desvaído, sin apenas contrastes de ningún tipo, en el que se ha valorado el tono de una forma tan monótona que también resulta difícil deducir los volúmenes del original.

Encaje y claroscuro

frecuentes que suelen cometerse a la hora de señalar los volúmenes. Por lo general, el aficionado al dibujo cree que contrastando excesivamente los tonos está indicando exactamente el volumen. Hallar un punto de entonación en el que no se peque ni por defecto ni por exceso, será la clave del éxito.



DIBUJO BIEN ENTONADO:

Si bien en ninguno de los dos ejemplos anteriores el volumen quedaba claro, en un caso por ausencia de grises y en otro por exceso, en este dibujo definitivo podemos observar una correcta valoración tonal, ya que se aprecian distintos grises, claros y oscuros, y, por tanto, una fuerte matización de los volúmenes.

OBTENCION DE TONOS CLAROS

La goma de borrar, que generalmente se utiliza en la realización de rectificados, también presenta otras cualidades indiscutibles, como la extracción de puntos de máxima claridad en los dibujos.

La entonación de una obra, como sabemos, no solamente son sus sombras, sino también sus zonas claras. Cuando estas zonas no son excesivamente abundantes, el empleo de la goma puede ser un buen recurso si la superficie se halla difuminada. A modo de demostración de los efectos y las posibilidades de este recurso, realizaremos un dibujo completo con la única intervención de la goma de borrar.



Existe una gran variedad de gomas de borrar que se diferencian en cuanto a la forma, color y calidad. En cualquier caso, conviene elegir aquellas que no estén coloreadas. Para la obtención de pequeños puntos de claridad y detalles concretos resulta muy útil el lápiz de goma.



Partimos de una superficie manchada con un lápiz de grafito medio (HB), que posteriormente habremos envuelto con el difumino, y cuyo tono finalmente habrá sido uniformado con la aplicación de lana. Puesto que el proceso de dibujo será el inverso al habitual, encajaremos el tema linealmente, extrayendo en primer lugar los puntos más claros mediante el empleo del lápiz de goma.



Progresivamente seguimos borrando la superficie previamente difuminada, imprimiendo mayor o menor presión a la goma, y como consecuencia obtendremos los diferentes tonos del dibujo. En el caso de que tuviéramos que rectificar por habernos pasado en los puntos claros, mancharemos la zona ligeramente con la lana. Observemos el bello resultado que ofrece, finalmente, nuestro dibujo.

2

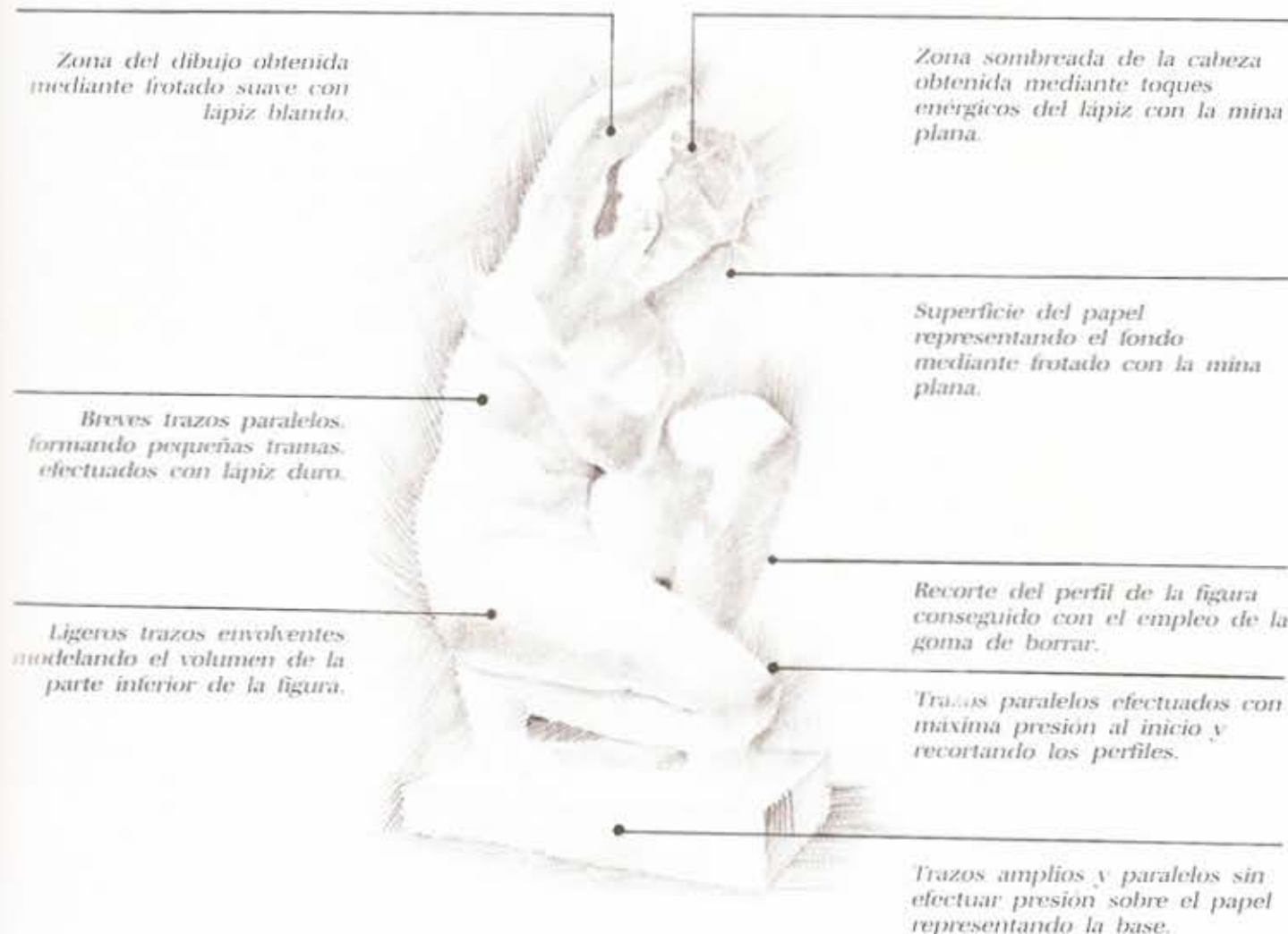
Entonación y claroscuro

PASOS DE LA ENTONACION

Con un propósito exclusivamente didáctico hemos separado la etapa de la entonación de la del encaje, aunque en realidad son fases sucesivas en todo dibujo.

Ahora, nos disponemos a realizar, en dos pasos, la entonación del torso clásico que ya tenemos encajado previamente. Las líneas de encaje nos servirán de pauta, pero ya no serán visibles, puesto que la forma y el volumen vendrán definidas por una correcta entonación.

Con el fin de facilitar el trabajo de entonación mantendremos el fondo de color negro que tenía la figura, que observaremos entonando los ojos. El hecho de partir de un modelo de escayola también nos ayudará notablemente a distinguir los tonos claros y oscuros. Realizaremos la entonación con lápiz de grafito, trabajando de forma progresiva y aplicando en primer lugar los tonos más claros para profundizar después en los oscuros. En todo momento compararemos entre sí los tonos obtenidos, y a la vez, los compararemos con los que presenta el modelo. Previamente, estudiaremos un dibujo de figura clásica en el que se conjuntan un buen número de trazos y efectos realizados con lápiz.



Zona del dibujo obtenida mediante frotado suave con lápiz blando.

Zona sombreada de la cabeza obtenida mediante toques energéticos del lápiz con la mina plana.

Breves trazos paralelos formando pequeñas tramas efectuados con lápiz duro.

Superficie del papel representando el fondo mediante frotado con la mina plana.

Ligeros trazos envolventes modelando el volumen de la parte inferior de la figura.

Recorte del perfil de la figura conseguido con el empleo de la goma de borrar.

Trazos paralelos efectuados con máxima presión al inicio y recortando los perfiles.

Trazos amplios y paralelos sin efectuar presión sobre el papel representando la base.



1

A partir de las breves líneas de encaje del torso propuesto, nos disponemos a efectuar una primera entonación, sirviéndonos del método consistente en entornar los ojos. De esta forma, fijamos los tonos más visibles en el modelo, comparando continuamente con nuestro dibujo, pero sin llegar a precisar detalles tonales. Representaremos el tono oscuro del fondo intensificando ligeramente los trazos en esa zona.



2

Comenzamos la segunda etapa de la entonación intensificando los trazos del fondo, especialmente en las zonas colindantes con la figura. Realizaremos la entonación general del modelo aumentando progresivamente los tonos, puesto que trabajamos con lápiz de grafito, y comparando que los tonos aplicados —claros y oscuros— ni se pasan ni se quedan cortos. Por ello será necesario seguir entornando los ojos, en ocasiones.

NUEVOS EFECTOS CON LAPIZ



Trazos conseguidos mediante degradado de tono, frotando con un lápiz blando.



Líneas paralelas realizadas imprimiendo una presión constante desde el inicio.



Trazos ejecutados mediante líneas paralelas, efectuando presión sólo al principio.



Con un movimiento en zig-zag del lápiz se obtienen estas líneas unidas en sus extremos.



Efecto obtenido mediante frotado con lápiz blando, rozando de manera uniforme.



A diferencia del efecto anterior, en este caso el efecto de frotado se lleva a cabo con lápiz duro.



Obtención de un tono mediante trazos envolventes en forma de ríozos encadenados.



Líneas anchas y ligeramente ondulantes ejecutadas con lápiz blando y punta plana.



Trazos anchos y cortos utilizando también un lápiz blando con la mina plana.



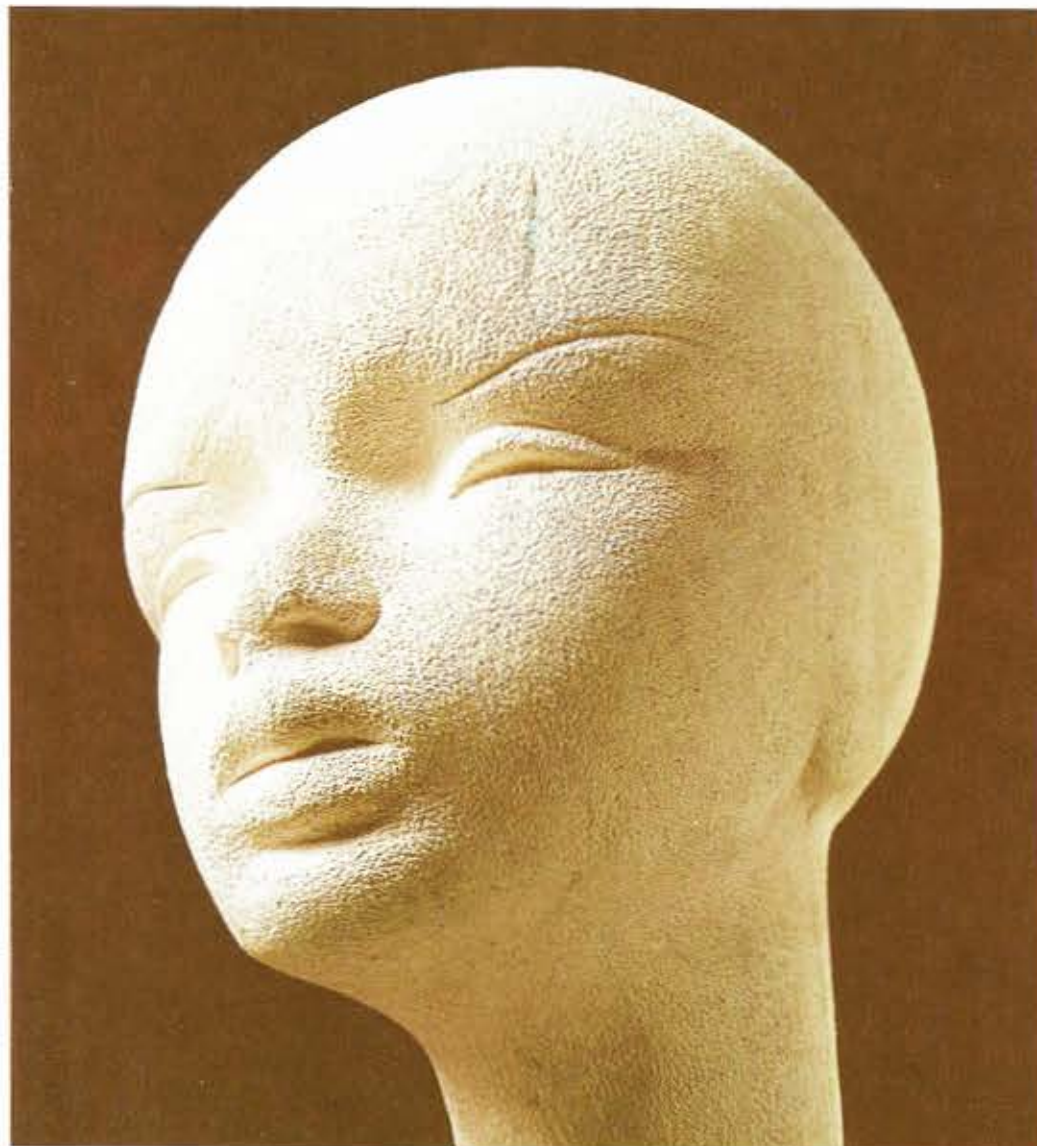
Diferentes líneas curvas paralelas entre sí, tendiendo a efecto ondulante.



Diversos efectos de frotado con lápiz, sobre los que el dibujante lleva a cabo sugerentes y diversas texturas.

DOS ETAPAS PARA UN DIBUJO

La forma y el volumen son dos aspectos de cualquier imagen que están íntimamente ligados, y aunque en el proceso de ejecución de un dibujo los concebimos por separado (encaje y entonación), ambos se complementan y forman parte de una sola unidad: el dibujo artístico. En nuestro ejercicio paso a paso realizamos, a partir de un modelo de cabeza femenina, su dibujo completo, sin interrupción entre la etapa de encaje y la de entonación, aunque no llegando a un acabado de detalle completo. Tengamos en cuenta en todo momento que la forma de la cabeza, así como sus distintos elementos resultarán definidos por medio de las manchas, o sombras, es decir, por medio del volumen. Por ejemplo, en la forma de los labios que vamos a dibujar linealmente no observamos con nitidez ningún contorno, por lo cual sólo gracias a la entonación (al clarooscuro), lograremos plasmar en nuestro papel la imagen que percibimos.



Encaje y clarooscuro

1

Una vez fijados los límites del dibujo, calculamos por medio de la varilla la mitad y las cuartas partes, así como la relación entre el ancho y el alto, y reflejamos estas referencias en nuestro papel. Realizamos un breve encaje.



2

Procedemos ahora a ir completando el encaje inicial, comparando medidas entre sí y construyendo con cuidado los distintos elementos del rostro, teniendo en cuenta que no es necesario llegar a una precisión absoluta.

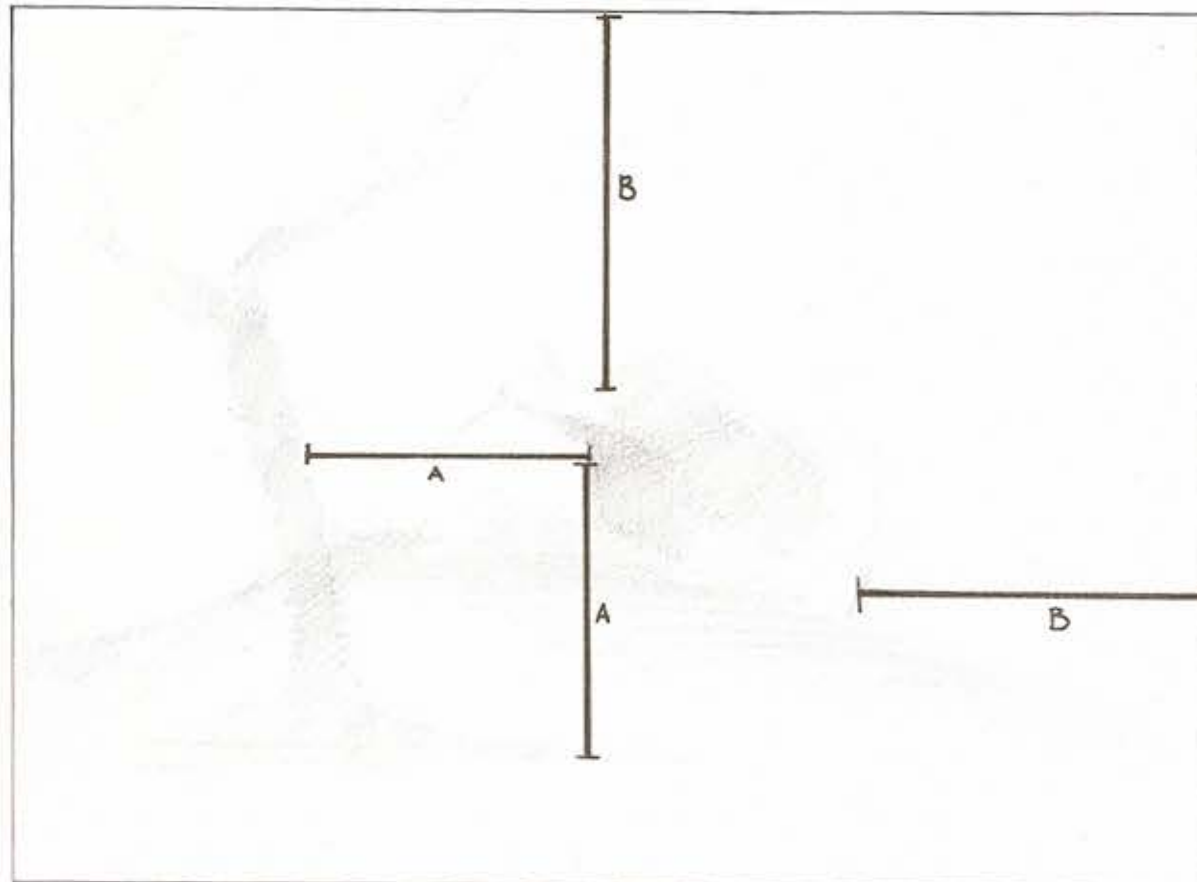


3

Entornando los ojos frente al modelo simplificaremos la entonación, y comenzaremos a manchar progresivamente nuestro dibujo, empezando por oscurecer la zona del fondo. El tipo de acabado dependerá de las pretensiones del artista.

UNA FORMA DIFERENTE DE ENCAJAR

La concepción del dibujo como forma y volumen al mismo tiempo es el modo de dibujar que más se aproxima al concepto pictórico, y es un método que resulta muy útil en la representación de imágenes que no precisan un encaje excesivamente detallado. Naturalmente no siempre es posible abstraerse de tal modo que podamos efectuar el dibujo únicamente por medio de manchas, incluso en la etapa del encaje inicial. Sin embargo, en aquellas ocasiones en que la precisión formal se supedita a otros aspectos expresivos como la espontaneidad o la impresión fugaz, esta práctica resulta muy útil.



Realizamos a partir del natural el habitual cálculo de medidas y proporciones, comparando magnitudes y correspondencias de líneas. Determinamos en nuestro papel los límites del dibujo y comenzamos a situar las manchas estratégicas del modelo que nos servirán de breve encaje e inicio de la entonación.



2

Una vez realizado el encaje mediante manchas, pasamos al primer paso de la entonación. Seguimos situando ahora manchas que irán surgiendo las formas, al tiempo que entornando los ojos realizamos una entonación bastante simplificada.



3

Proseguimos aumentando la entonación. Posteriormente iremos consiguiendo los tonos más oscuros con un lápiz más blando. Al finalizar el dibujo, y no antes, podremos realizar algunos acentos de la forma, incluyendo pequeños toques lineales.

ENCAJE CON CUADRICULA

Aunque en el aprendizaje de la técnica del dibujo el trabajo a partir de modelos del natural es el método más recomendable, hay ocasiones en que puede resultar interesante la reproducción o copia de otros dibujos. En aquellos casos en que el aficionado desee reproducir algún dibujo propio o clásico, para aumentar o reducir su tamaño, la utilización de la cuadrícula resulta muy útil para efectuar el encaje.

Comenzaremos por cuadricular con un lápiz duro la superficie completa de la lámina o dibujo que deseamos reproducir. Utilizaremos una medida fija de cuadrado, que aplicaremos en sentido horizontal y, posteriormente, en sentido vertical. Una vez elegido el papel sobre el cual pretendemos llevar a cabo la copia, superpondremos la

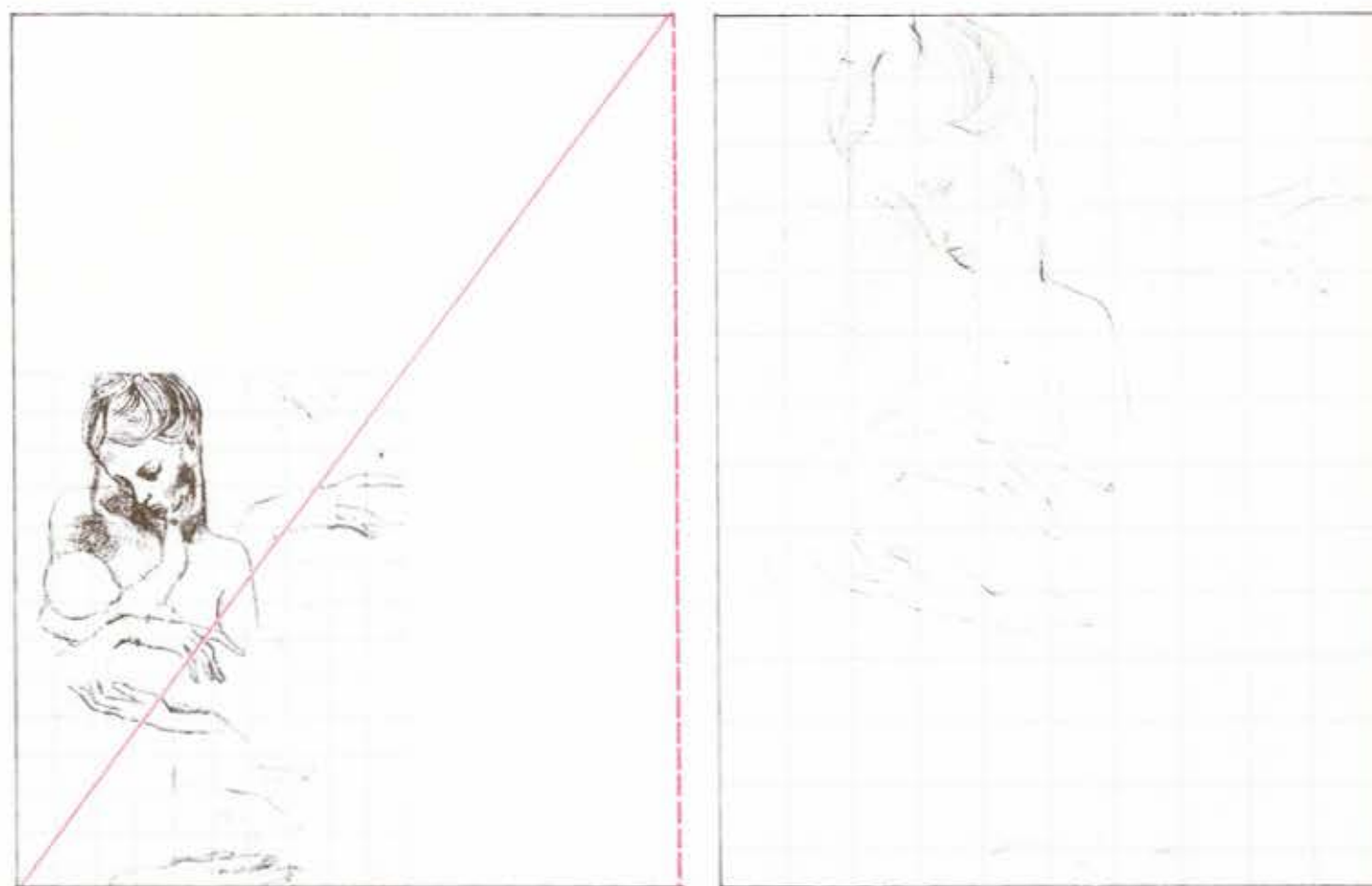


lámina cuadriculada haciendo coincidir los vértices inferiores de ambos. Desde este punto trazamos una línea diagonal que una el vértice inferior izquierdo con el superior derecho y la prolongaremos hasta que corte el lado superior del papel sobre el que vamos a dibujar. Trazando desde este punto una línea vertical, habremos hallado la proporción que habrá de tener nuestra ampliación. Cortaremos ahora el trozo de papel sobrante y cuadricularemos nuestro papel útil con el mismo número de divisiones horizontales y verticales, que previamente habíamos llevado a cabo sobre la lámina. A partir de este paso tendremos una serie de coordenadas comunes en la lámina y el papel, que nos permitirán encajar el motivo propuesto sin especiales dificultades.

El apunte rápido



«Estudio para la cabeza de Leda». Leonardo da Vinci.



La ejecución de un dibujo bajo el concepto de apunte implica muy especialmente la captación en conjunto de la forma y el volumen de la imagen que deseamos representar. Un apunte es un dibujo ejecutado con una gran limitación de tiempo y cuya finalidad es la plasmación de sensaciones e impresiones instantáneas a partir de un modelo. En estas circunstancias el dibujante no podrá detenerse a efectuar medidas y comprobaciones con la aguja y la plomada, sino que tales referencias deberán tomarse de forma mental. En consecuencia, el resultado del dibujo será siempre menos exacto, pero habrá ganado en espontaneidad y el artista habrá adquirido una cierta destreza visual.

Cualquier tema y cualquier imagen se presta a ser captada en un apunte que puede convertirse más tarde en una obra acabada. Sin embargo, son precisamente las imágenes fugaces y los movimientos irrepetibles los que con mayor asiduidad se consagran como bocetos. El movimiento de una figura o el salto de un animal deben ser captados por el dibujante aprendiz y representados en el papel de trabajo. Cualquier medio, desde el lápiz al carboncillo, pueden ser eficaces en esta tarea, pero optaremos siempre por aquel que nos resulte más cómodo personalmente y nos permita una mayor velocidad de ejecución.

En el desarrollo del presente capítulo sugerimos la ejecución de un buen número de apuntes, de distintas figuras e imágenes dignas de ser plasmadas por la mano del dibujante. También llevaremos a cabo en dos pasos la imagen de una niña en una actitud peculiar. Más tarde, como colofón, proponemos el trabajo completo de un dibujo a partir de un boceto previo. En él ya, con todo el rigor, resumiremos los clásicos pasos del encaje: la entonación.



«Hoja de estudios: nueve cabezas de hombre». Jacobo de Gheyn II.

La figura humana, y de manera muy especial la cabeza, ha sido en épocas pasadas objeto de múltiples bocetos por parte de artistas-dibujantes. Sin duda, para captar los verdaderos rasgos distintivos de cada persona la mejor práctica consiste en la ejecución de apuntes desde diferentes puntos de vista hasta elegir aquella pose que resulte más adecuada a nuestro objetivo.

UNA PRACTICA CONSTANTE

Tres objetivos debe tener presentes el dibujante a la hora de ejecutar apuntes rápidos: síntesis de la imagen, expresividad del trazo y unidad del dibujo. Estos tres elementos bien combinados suplirán en el apunte la ausencia de un método universal de ejecución y unas normas concretas de trabajo.

En efecto, el artista debe proponerse sintetizar la imagen que ve, ya que un apunte no es un dibujo en pequeño, sino un trabajo donde sólo importan los rasgos esenciales y no los detalles. La fluidez de trazo y su expresividad son también fundamentales, puesto que el apunte se apoyará en líneas o manchas de lápiz efectuadas con gran soltura y agilidad. Finalmente, la unidad de acabado del apunte será la prueba de que el dibujante ha captado en conjunto la imagen que pretende reflejar a modo de instantánea.



Realizado sobre un papel verjurado este apunte pretende fundamentalmente captar el movimiento y la actitud del modelo.

Se trata de un dibujo más lineal que tonal, aunque se insinúan brevemente algunos tonos para modelar la figura de un campesino.



La utilización de la barra de grafito, en lugar del lapicero, permite manchar el papel con mayor velocidad, aspecto muy importante en el apunte. En este caso, el retrato obedece a un concepto más tonal que formal del dibujo, aunque existen pequeños acentos lineales que ayudan a definir formas.

El apunte rápido



Puesto que lo importante en este caso es el ritmo del movimiento, con un tono casi plano apuntamos la entonación de la figura y será la intención de la línea la que resaltará el movimiento del modelo. En su ejecución empleamos un lápiz medio (HB) sobre un papel de grano fino.



Con una barra de grafito sobre papel de grano fino se lleva a cabo este apunte de la cabeza de un perro. Se trata de un dibujo en el que sólo hay manchas de tono y, por tanto, es necesario insinuar el fondo para definir con claridad los contornos.



Utilizando un lápiz blando con la mina plana respecto del papel, se obtiene una gran variedad de grafismos, como se refleja en el presente apunte.

En el apunte de este sencillo paisaje se ha buscado más la estructura de la composición que la descripción de los distintos elementos del natural.



BREVE SUGERENCIA

Es imprescindible que en la ejecución de apuntes a partir de los más diversos modelos, el dibujante continúe llevando a cabo su trabajo en dos pasos. Encaje y entonación seguirán siendo en estos primeros momentos del aprendizaje los estadios que habremos de cubrir y solucionar correctamente. En este caso sugerimos efectuar un sencillo apunte de una figura infantil, en la que habremos de captar en primer lugar sus líneas de movimiento para más tarde proceder a una entonación aproximada, trabajando con los ojos entornados.



1

Comenzaremos observando atentamente el modelo, buscando mentalmente unas líneas rítmicas que definan su movimiento. Más adelante relacionaremos las diferentes medidas de la figura y las reflejaremos dentro de un esquema triangular, que nos indicará la pose.



2

Pasamos a observar la figura con los ojos entornados y procedemos a manchar nuestro dibujo, al mismo tiempo que ajustamos de una manera general las formas. Preocupándonos del resultado de conjunto del dibujo y no de los detalles de una zona especial, añadimos unas líneas expresivas que acentúen ciertos movimientos de la figura.

El apunte rápido

COMPLETANDO EL APUNTE

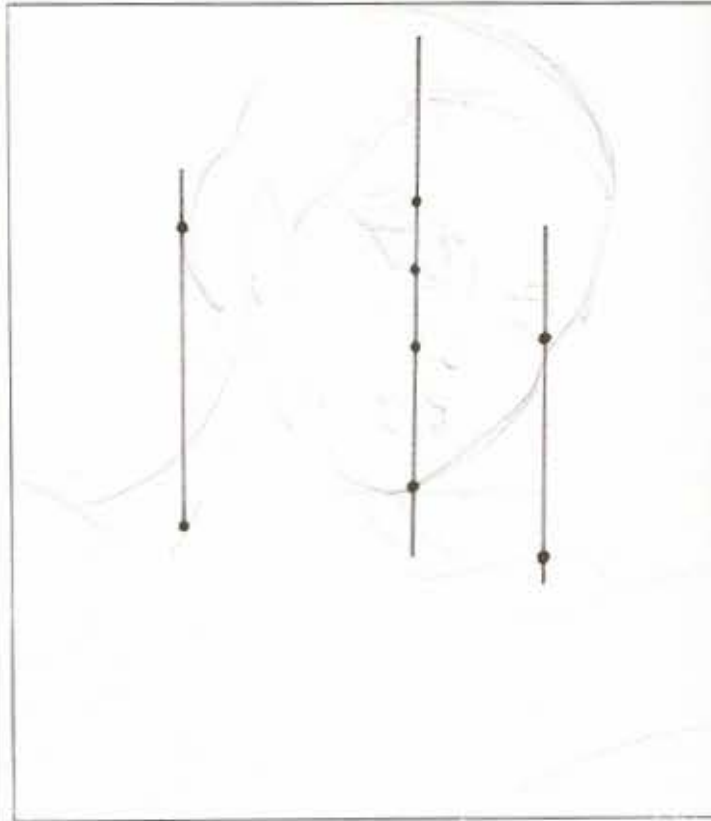
Si bien el apunte puede ser en sí mismo un objetivo de la creación artística, generalmente se convierte en el primer estadio de la auténtica y completa obra de arte. El dibujante será quien decida qué escena, situación o pose merece ser perpetuada y en ella se centrará con los datos obtenidos a partir de los bocetos previos. Como culminación del presente capítulo llevaremos a cabo un trabajo realmente completo, en el que encaje y entonación serán pasos complementarios, efectuados con el rigor que ambos conceptos dibujísticos encierran. Optaremos por un modelo que nos resulte suficientemente atractivo y como recursos técnicos trabajaremos a punta de lápiz, difuminando también ciertas zonas y extrayendo blancos mediante goma de borrar.





1

Una vez visualizado el modelo, decidimos con unas marcas sobre el papel el tamaño que tendrá la cabeza, así como su ubicación en nuestro futuro dibujo. Posteriormente relacionaremos la parte del cuerpo con la magnitud de la cabeza. Después de fijar estas referencias, pasaremos a realizar unas líneas que intenten explicar el movimiento de la figura.



2

El anterior esquema del movimiento nos servirá ahora de apoyo para dirigir la construcción detallada de las distintas formas de modelo. En este caso cuidaremos muy especialmente, además de la comparación de medidas, la relación entre puntos alineados horizontal y verticalmente.



3

Después de ajustar el encaje, comenzamos a entonar el dibujo, con los ojos entornados. En este dibujo no realizaremos la entonación sólo mediante mancha a punta de lápiz, sino que nos apoyaremos en el difuminado, empleando los tres métodos más usuales: el difumino, la lana y los dedos.



4

Proseguimos aumentando la entonación de una forma progresiva, obteniendo los negros más intensos mediante la aplicación de lápiz blando. Con la ayuda de un lápiz de goma extraeremos los blancos que el dibujo requiera, y difuminaremos las manchas generales.

TRANSCENDENCIA DEL BOCETO

Como hemos indicado anteriormente, el dibujo es en muchas ocasiones el concepto previo a la obra de arte y entonces se manifiesta generalmente como apunte. Base de la escultura, la pintura, la cerámica y otras actividades artesanas, en dibujo se plantean y solucionan las incógnitas acerca de la forma y el volumen. Tanto en épocas pasadas como en la actualidad los dibujantes han practicado esta fórmula rápida de trabajo en la plasmación de un sinfín de proyectos. A modo de simple ejemplo aportamos los dibujos de «Proyectos para el monumento ecuestre del mariscal Trivulzio», realizado por el genial Leonardo da Vinci.



La tercera dimensión



«Vista de Trivulzio» (Hilary Roberts)

LOS ESPACIOS VACIOS SON CLAVES

La expresión artística del dibujo suele hacer creer al aficionado que en su trabajo está llevando a cabo formas materiales y tangibles. Pero el dibujo en un sentido estricto no es más que la representación de líneas y manchas, ordenadas de tal manera que provoquen en el cerebro del espectador un recuerdo o identificación con las formas materiales de la realidad. Es de suma importancia que esa asociación entre el dibujo y la realidad sea la correcta, aunque también conviene abstraerse de la forma material de los elementos a representar y concebir nuestro trabajo como lo que en definitiva es: una ordenación armónica de líneas y espacios.

Comprendiendo que la forma de un dibujo es bella, porque el modelo lo es, el artista deberá aportar a su obra, entre otras cosas, la composición de esos huecos o espacios vacíos, que siendo inmateriales en el modelo, en un dibujo adquieren la misma importancia que la representación de los elementos sólidos.

La captación de los espacios vacíos no sólo es fundamental para iniciarse en el estudio de la composición artística, sino que también facilita la labor del dibujante en la etapa del encaje, ya que encajando los huecos se están encajando las figuras.



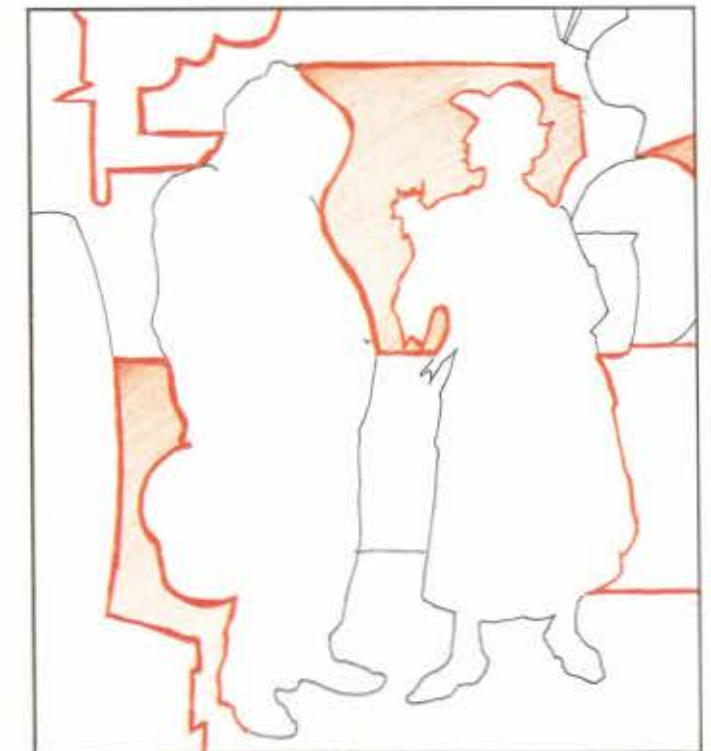
Como la expresión pictórica, el dibujo tradicionalmente se ha planteado la necesidad de adoptar fórmulas especiales para resolver la dificultad de representación que suponía reflejar la realidad en una superficie con sólo dos dimensiones. Fueron necesarios muchos estudios para llegar a la conclusión de que el único camino correcto consistía en seguir y practicar los formulados perspectivos, por arduos que pudieran parecer a primera vista.

No obstante, antes de entrar de lleno en el estudio de las claves de la perspectiva tal como se entiende en la actualidad, por el momento nos centraremos en unas reflexiones previas acerca de lo que es el dibujo en sentido estricto, porque ello se relaciona también con la «sensación de profundidad». Pues bien, si nos abstraemos de la forma y el volumen que un dibujo artístico representa, llegaremos a la conclusión de que un dibujo no es sino un conjunto armónicamente ordenado de manchas y zonas en blanco. La intensidad y la definición de ambos elementos define la composición de un motivo, así como la ficción de una mayor o menor profundidad de la escena plasmada. Por ello, el análisis de los espacios vacíos, así como su equilibrio, ha de ser contemplada de manera muy especial por el dibujante en su trabajo.

Por otra parte, e insistimos, a modo introductorio en la teoría perspectiva sugerimos unos pequeños «trucos» que el artista siempre habrá de emplear cuando quiera conseguir ese efecto de tercera dimensión. La superposición de planos, el degradado de tonos, la diferenciación por tamaños y la intensidad de la mancha son algunas de las fórmulas válidas para conseguir ese efecto de «profundidad» que otorgarán al dibujo el máximo parecido con la realidad circundante.



Si observamos aparentemente el presente dibujo de Albert Dorne, deduciremos que se trata de una obra realista abundante en detalles y resuelta con una gran maestría.

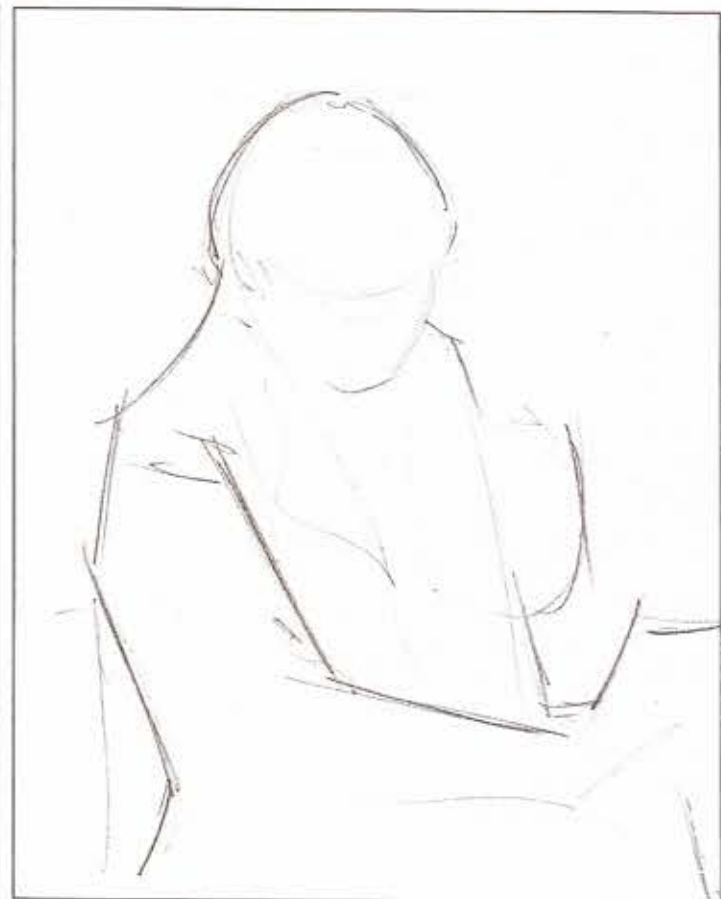


Estudiando con detenimiento el esquema compositivo del dibujo comprobaremos sus huecos más significativos, y el efecto por el que modelan la forma de las figuras.

LOS HUECOS MODELAN LA FIGURA

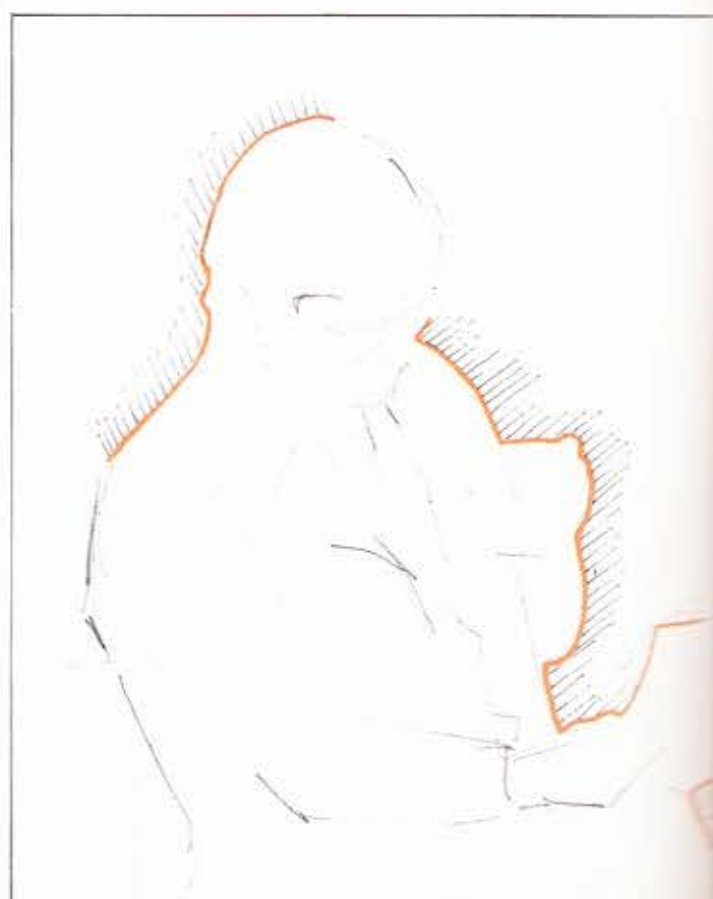
En todo dibujo, aunque existan pocos elementos, se habrán de combinar zonas de manchas y zonas en blanco y entre ambas se producirá un efecto de «profundidad» y contraste que resultará más acusado cuanto mayor sea el contraste tonal.

Para estudiar con mayor claridad el hecho de los espacios vacíos en un dibujo simple, llevaremos a cabo un retrato de medio cuerpo en el que, a nivel didáctico, reforzaremos las líneas donde se manifiesta cómo los «huecos exteriores» son capaces de modelar las formas externas de la figura que estamos representando.



1

Comenzamos realizando a partir del modelo la comprobación de medidas y proporciones. Al tratarse de una figura con bastante movimiento, el encaje se realizará pensando más en la captación del ritmo que presenta el modelo que en la precisión de la forma.



2

En el momento de ajustar y precisar la forma en esta etapa del encaje nos centraremos especialmente en la forma externa de la figura, de manera que dibujando el exterior estemos representando también el interior de la misma.



3

Comenzamos ahora la etapa de la entonación en nuestro dibujo, sin perder de vista en ningún momento la importancia del contorno en función del espacio vacío que circunda a la figura. Entornaremos los ojos, en primer lugar, para llevar a cabo las manchas generales presentes en el modelo y empezaremos a entonar la figura trabajando con un lápiz medio (HB), dibujando de forma progresiva y a la punta de lápiz.



4

Seguimos observando el modelo con los ojos entornados y más tarde con nitidez, para ir ajustando la entonación. Comenzaremos ya a precisar los detalles más significativos, así como intensificaremos los tonos más acusados trabajando con insistencia y empleando un lápiz más blando. Cuidaremos también en este último paso la importancia en la delimitación de los huecos exteriores resaltando aún más las formas.

COMPENSACION DE ESPACIOS VACIOS

Tras la iniciación en el tema de los espacios vacíos en el dibujo de un sencillo retrato ahora pasaremos a abordar una escena en la que además de una figura completa incluiremos diversos elementos que equilibren el dibujo. Daremos comienzo a nuestro segundo ejercicio sobre la composición de los espacios vacíos, iniciando el encaje del motivo. Para ello partiremos de comparar medidas y proporciones, al tiempo que buscamos coincidencias de puntos alineados en verticales y horizontales; también indagaremos las líneas que marquen el ritmo. Pero fundamentalmente, estructuraremos el dibujo desde el primer momento teniendo en cuenta la distribución y composición de espacios.

1
Comenzamos el encaje del motivo, ajustando las formas con una gran precisión, atendiendo continuamente a la forma de los vanos que se forman en el modelo y el equilibrio que debe existir entre éstos y las masas de la imagen. Pondremos especial atención en la localización de dichos huecos en nuestro dibujo, ya que de ello también depende la correcta composición de nuestra obra. En la ilustración se resaltan los vanos más significativos del ejercicio.



2

Abordamos la etapa de la entonación, teniendo en cuenta los pasos habituales y buscando prioritariamente los máximos contrastes tonales presentes en la escena. Como de costumbre, comenzaremos entonando a punta de lápiz con un grafito de graduación media, resaltando muy ligeramente las zonas donde la mancha será más acusada, pero sin llegar a perfilar detalles ni a aplicar los tonos más intensos, ya que éstos se plasmarán al final de la entonación.



3

Progresamos en el proceso de entonación empleando ya lapiceros más blancos, mientras observamos constantemente el modelo. Tengamos en cuenta que el tratarse de una escena de exteriores, la incidencia de la luz natural provocará más matizaciones en los distintos elementos y, por tanto, la gama de grises será más amplia. De esta forma llegaremos a acentuar los contrastes tonales, definiendo también algunos detalles y difuminando las zonas que lo requieran.

FORMAS DE RESOLVER LA PROFUNDIDAD

En tanto que la realidad circundante al artista tiene tres dimensiones bien definidas, el papel, sobre el que debe plasmar las imágenes que ve, sólo posee dos dimensiones. Por esta razón el dibujante ha de servirse de un instrumento eficaz para combatir la dificultad que le plantea su superficie de trabajo. A lo largo de la historia del arte, esta cuestión ha suscitado un interés prioritario entre los artistas de todos los tiempos, que han trabajado por conseguir que sus obras parecieran y «fueran» reales.

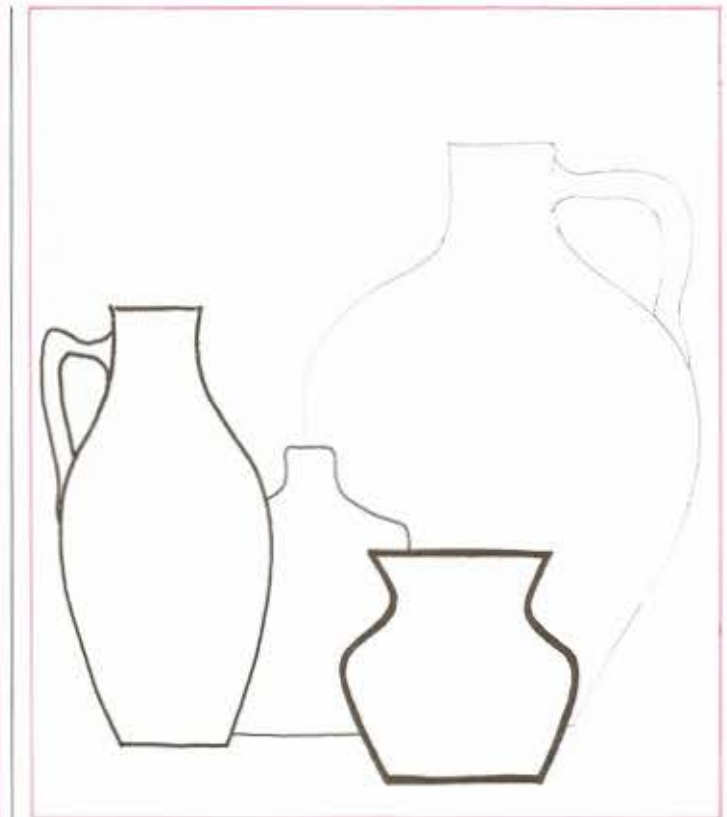
Con el fin de resolver parcialmente esta tercera dimensión a partir de una superficie plana, existen varios métodos que resultan muy útiles cuando se aplican correctamente. De entre ellos, destacaremos ahora los más significativos, que no son otros que la superposición de planos, el degradado de tonos, la diferencia de tamaño y la intensidad de la mancha. Como en ocasiones anteriores, es muy aconsejable que el lector practique a partir de estos conceptos, con los elementos habituales que le rodean y ejercite en sus dibujos este efecto de profundidad, tan interesante como útil.



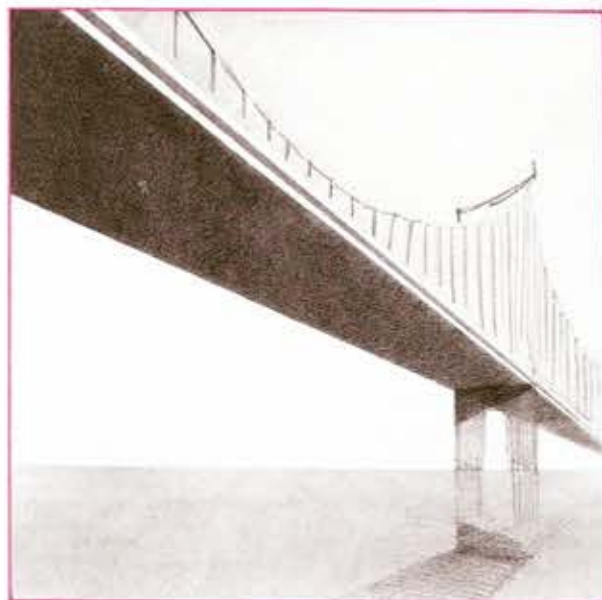
SUPERPOSICION DE PLANOS: si disponemos una serie de elementos de manera que todos aparecen completos y sus formas perfectamente definidas, pero ninguno oculta parcialmente a otro, porque se hallan en el mismo plano, resulta muy difícil establecer un criterio de proximidad o lejanía.



1 La práctica de la superposición de planos es tan útil como eficaz. Veamos en la ilustración cómo al disponer los objetos de forma que se tapen unos a otros estamos describiendo la proximidad o lejanía de los mismos.

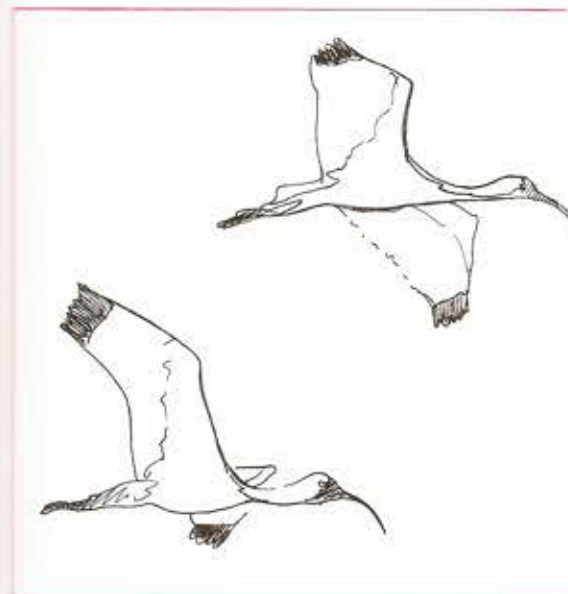
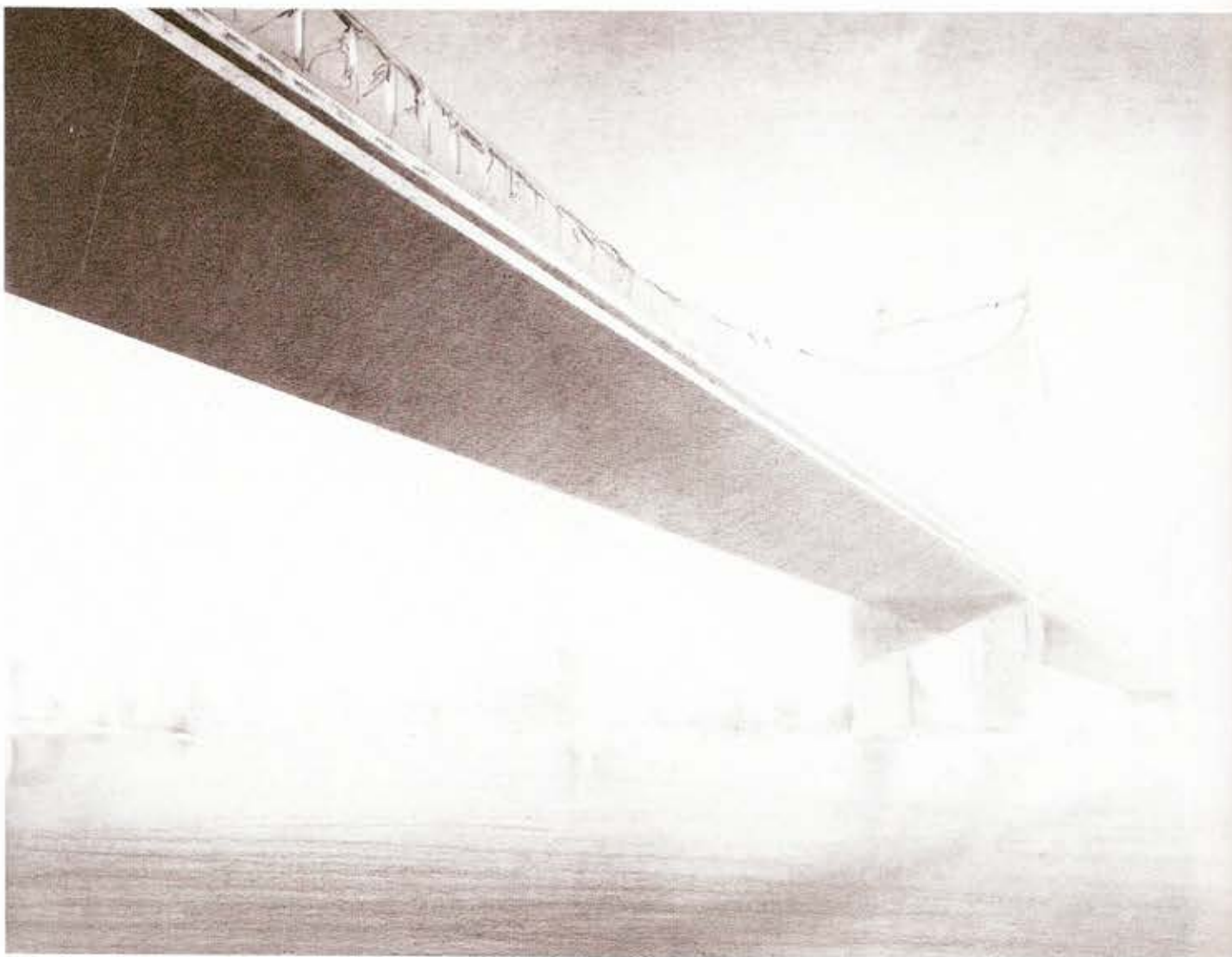


2 Al interpretar el dibujo anterior por medio de línea, también estamos favoreciendo el efecto de profundidad requerido, ya que empleando diferentes grosores de líneas resaltaremos la diferencia de planos por el grueso de la línea.



DEGRADADO DE TONOS: gracias a la experiencia visual nuestro inconsciente sabe que la sensación de lejanía implica necesariamente una disminución en los contrastes, puesto que los últimos términos se aprecian con una menor nitidez. Traduciendo esta evidencia al trabajo del dibujante, concluiremos que al efectuar entonaciones degradadas, los tonos oscuros y los contrastes más acusados deberán aparecer en los primeros términos, reservando los tonos más claros y menos contrastados para representar los últimos planos.

La práctica en el degradado de los tonos, reservando los más oscuros y contrastados para los primeros términos, imprime al dibujo la sensación de profundidad, difícil de resolver en muchos casos, debido a que el papel sólo tiene dos dimensiones, y la realidad, tres.



DIFERENCIA DE TAMAÑO: otro método de favorecer el efecto de profundidad consiste en variar el tamaño de los diferentes elementos en función de la distancia con respecto al espectador. Este sencillo recurso, que podemos practicar con diferentes elementos de nuestro entorno, incrementará el efecto pretendido si entre los distintos elementos representados existe una cierta afinidad, es decir, si contamos con la referencia en verdadera magnitud de sus tamaños comparados. En el dibujo de línea observamos dos elementos tan similares que, al estar tratados al mismo tamaño, nos impiden poder establecer ninguna relación de profundidad.

Al integrar dos o más elementos en un dibujo y variar su tamaño, estaremos explicando la profundidad en nuestra obra. Pero si agregamos además el recurso del degradado de tonos, que ya conocemos, obtendremos un resultado bastante satisfactorio y real.



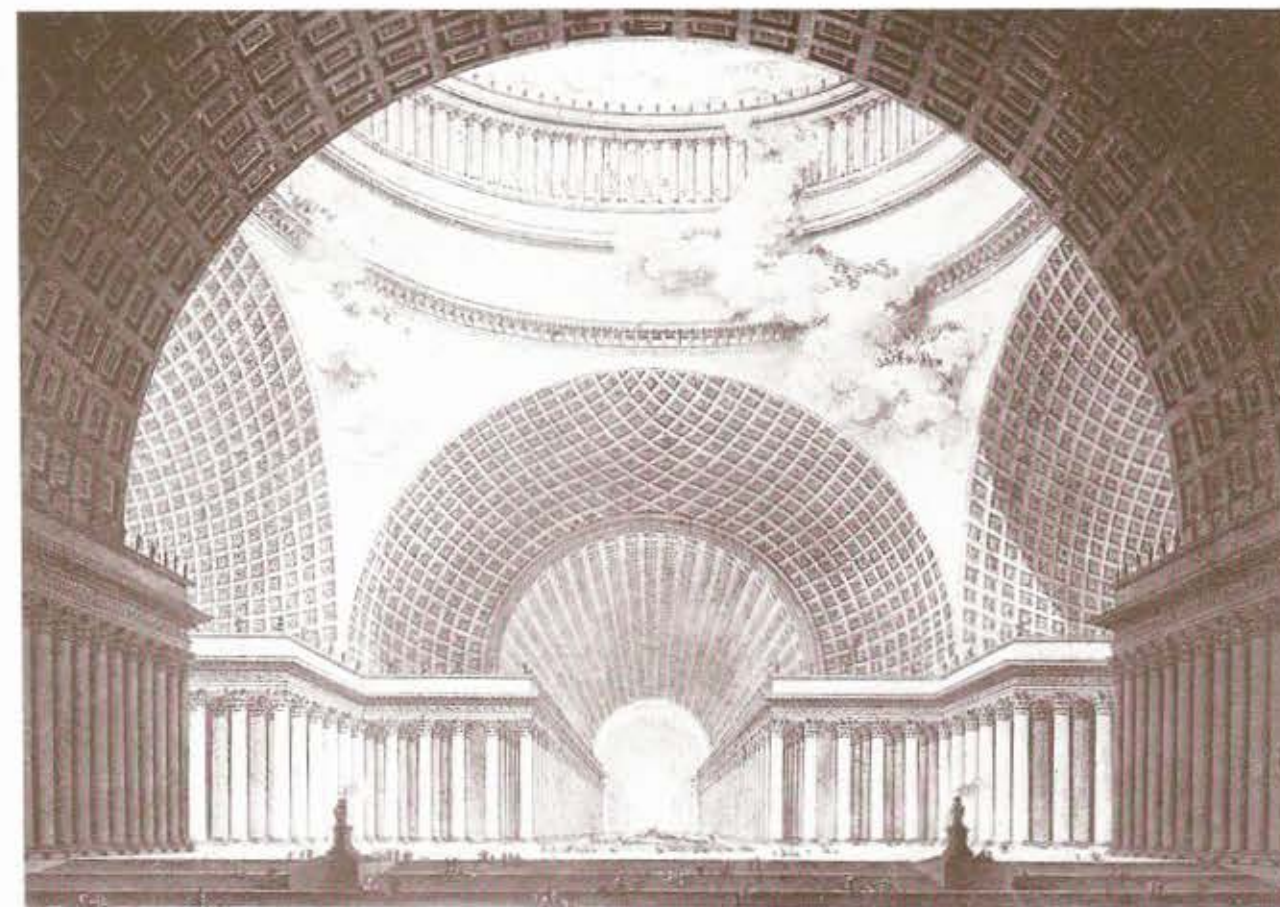


INTENSIDAD DE MANCHA: La sensación de profundidad que provocan ciertas manchas abstractas es absolutamente sorprendente en la realización de dibujos. Los diferentes tonos envueltos, cortantes o degradados, permiten ofrecer, con una cierta concentración, el dominio del espacio en profundidad. Por ello, las diferentes manchas, su intensidad y situación en un dibujo, son un nuevo recurso expresivo que todo dibujante ha de tener en cuenta al plantearse el efecto de profundidad en su papel de trabajo. La línea, que como elemento gráfico ofrece innumerables posibilidades al artista, no ofrecerá nunca la sensación de profundidad que se consigue con la mancha, como se evidencia en el dibujo que ilustra este texto.

En esta mancha abstracta, en la que difícilmente identificamos el motivo artístico, nos sentimos inmersos en un espacio tridimensional. Las formas recortadas nos aproximan a los primeros términos, en tanto que las formas fundidas nos introducen el último plano.



Principios básicos de perspectiva



El interior de una gran sala, vista desde el centro, hacia el fondo.



i bien en el capítulo anterior reflexionamos sobre algunos de los aspectos que todo dibujante ha de cuidar en sus trabajos y en los medios que tiene a su alcance para conseguir dar el efecto de profundidad, ahora es el momento de abordar en toda su extensión los fundamentos que soportan los tratados perspectivos, que, a su vez, son pilares para entender y dominar la técnica del dibujo.

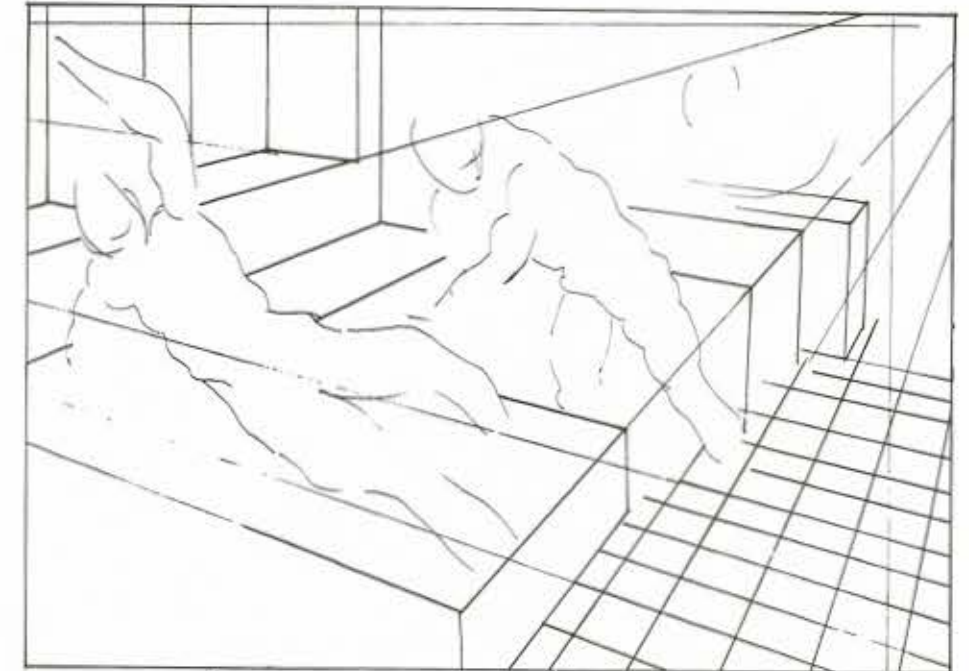
La necesidad de representar el espacio en toda su profundidad ha sido tema de frecuente investigación por parte de los artistas en la antigüedad, pero hasta que Paolo Uccello, Piero de la Francesca y Leonardo da Vinci, entre otros maestros del Renacimiento, no abordaron este aspecto con auténtico afán investigador los conceptos del trazado perspectivo no se postularon con claridad.

El impacto que produjo en el espectador de mediados del siglo XV admirar las pinturas y dibujos en los que la sensación de profundidad era evidente, provocó que estas primeras realizaciones se interpretaran bajo un oscuro y misterioso aspecto mágico, pues la tradición de la pintura nunca antes había contemplado obras en «relieve». Con el paso del tiempo, no obstante, la perspectiva pasó a formar parte fundamental de la enseñanza y práctica del dibujo y también de la pintura.

Por todo ello estudiaremos con detenimiento en este apartado los principios generales en que se apoya la teoría perspectiva, así como su aplicación en formas geométricas e incluso en la figura humana. Al principio es posible que nos resulte algo árido el tema, pero no dudemos que de su comprensión y acertada aplicación dependerá que en adelante nuestros dibujos estén bien resueltos técnicamente y parezcan auténticamente reflejo de la realidad que pretenden representar.

UN EJEMPLO DE PERSPECTIVA:

En este esquema se observa claramente la localización de los dos puntos de fuga que quedan fuera del dibujo, así como la situación de la línea de horizonte, ligeramente superior al cuadro. Ha sido este planteamiento el que ha obligado a Tintoretto (1518-1594) a dibujar las figuras en escorzo, contempladas por el espectador un poco desde arriba. Se trata de un ejemplo extraordinariamente válido de perspectiva oblicua.

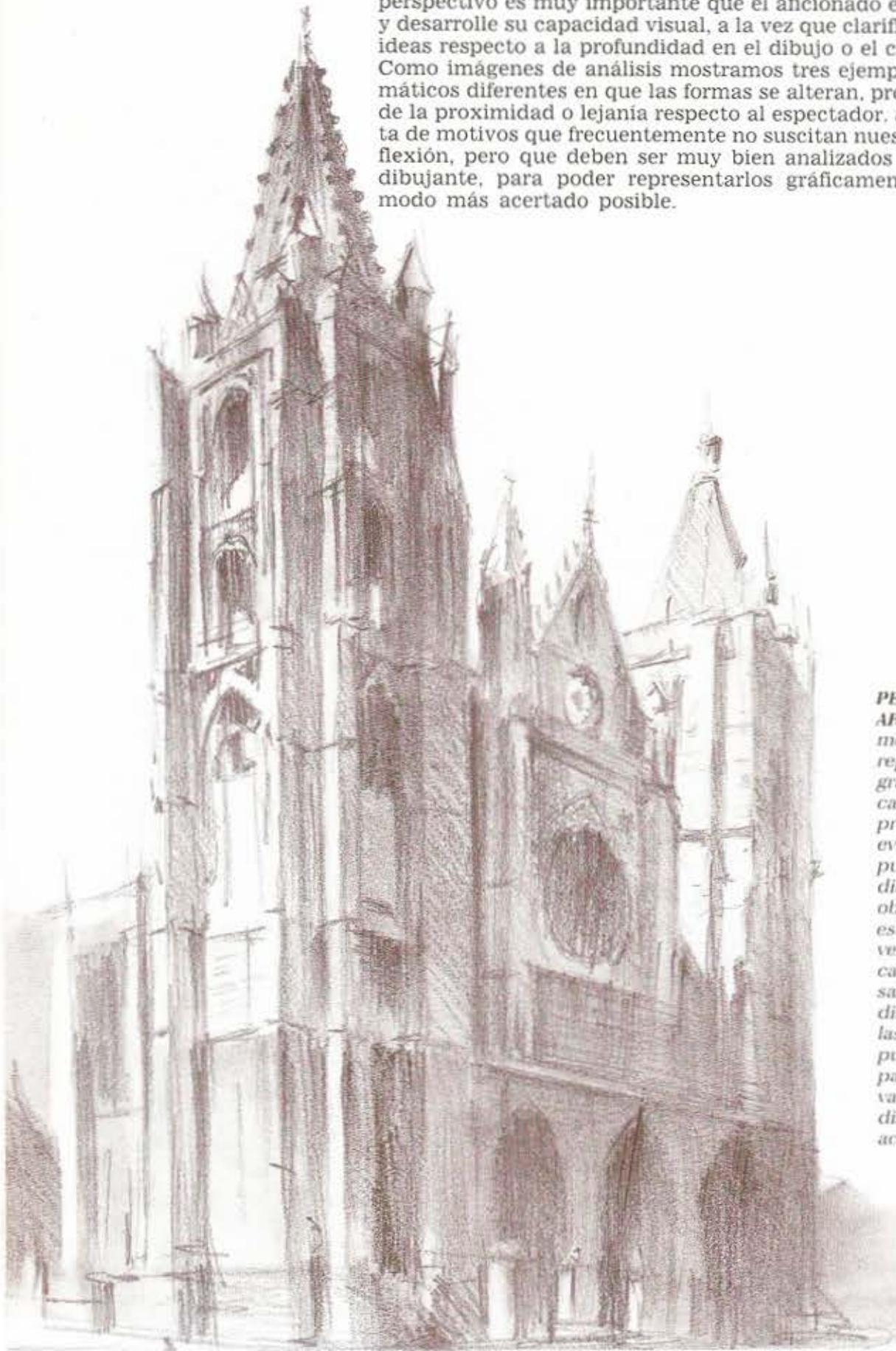


Con pluma y pincel su autor realizó este soberbio dibujo titulado «Venus y Vulcano». Para resolverlo empleó una perspectiva oblicua con dos puntos de fuga, quedando la línea de horizonte por encima del límite del cuadro, lo que proporciona un punto de vista elevado. Ello provoca que la inclusión de figuras haya sido mediante un escorzo, aunque éste no resulta en ningún caso violento.



MODIFICACIONES DE LA FORMA

Antes de pasar a estudiar a fondo las bases del trazado perspectivo es muy importante que el aficionado ejercite y desarrolle su capacidad visual, a la vez que clarifica sus ideas respecto a la profundidad en el dibujo o el cuadro. Como imágenes de análisis mostramos tres ejemplos temáticos diferentes en que las formas se alteran, producto de la proximidad o lejanía respecto al espectador. Se trata de motivos que frecuentemente no suscitan nuestra reflexión, pero que deben ser muy bien analizados por el dibujante, para poder representarlos gráficamente del modo más acertado posible.



PERSPECTIVA ARQUITECTÓNICA: las modificaciones en la representación de un gran edificio, como la catedral que presentamos, son muy evidentes, al variar el punto de vista del dibujante. Si observáramos de frente esta construcción veríamos unas formas casi simétricas, con la salvedad de la diferencia de altura de las torres. Al variar el punto de vista, el paralelismo de líneas se va modificando y las diferencias son más acusadas.



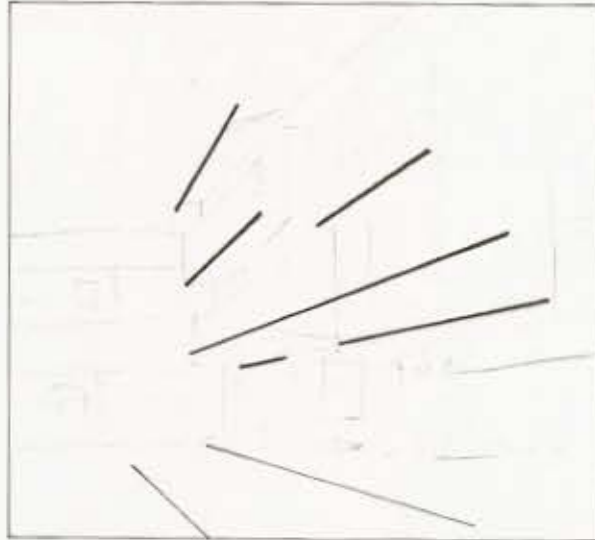
PERSPECTIVA EN EL EXTERIOR: si observamos atentamente la naturaleza, en múltiples ocasiones notaremos que se repite el efecto que aparece en este dibujo: vemos formas paralelas entre sí, que se van alejando progresivamente. El dibujante, pues, deberá aprender a observar este efecto que realmente se produce en el natural, para intentar plasmar el efecto de profundidad en su obra.



DIBUJO DE INTERIORES: El mismo efecto de deformación se produce al dibujar un tema de interior como el que presentamos. Comprobemos que el enlosado de la habitación que aparece en primer término también sufre variaciones formales a partir de sus dimensiones reales, producto de la perspectiva.

UNA ESCENA RURAL

La práctica de dibujos en que la perspectiva sea notable resulta muy interesante para conocer y descubrir la forma en que ha de resolverse desde un punto de vista técnico. Las incógnitas que suscita la perspectiva de una simple escena rural han de resolverse desde los primeros pasos del desarrollo dibujístico. Así, la etapa del encaje ha de contemplar especialmente la existencia de un punto de vista diferente, como es el caso de la imagen que a continuación representamos.



1
Observemos en este dibujo de encaje cómo las líneas de los balcones no son paralelas, puesto que el punto de vista del artista ha variado frente al modelo y no los observa frontalmente, sino de una manera oblicua.



2
Tras la ejecución de un detallado encaje del motivo, teniendo en cuenta la inclinación de las líneas generales, pasaremos ya a efectuar la entonación siempre de un modo progresivo. En este caso, la intención de las manchas tonales deberá resaltar fundamentalmente estas líneas perspectivas, que suponen el aspecto más destacado del dibujo.

Principios básicos de perspectiva

VARIANDO EL PUNTO DE VISTA

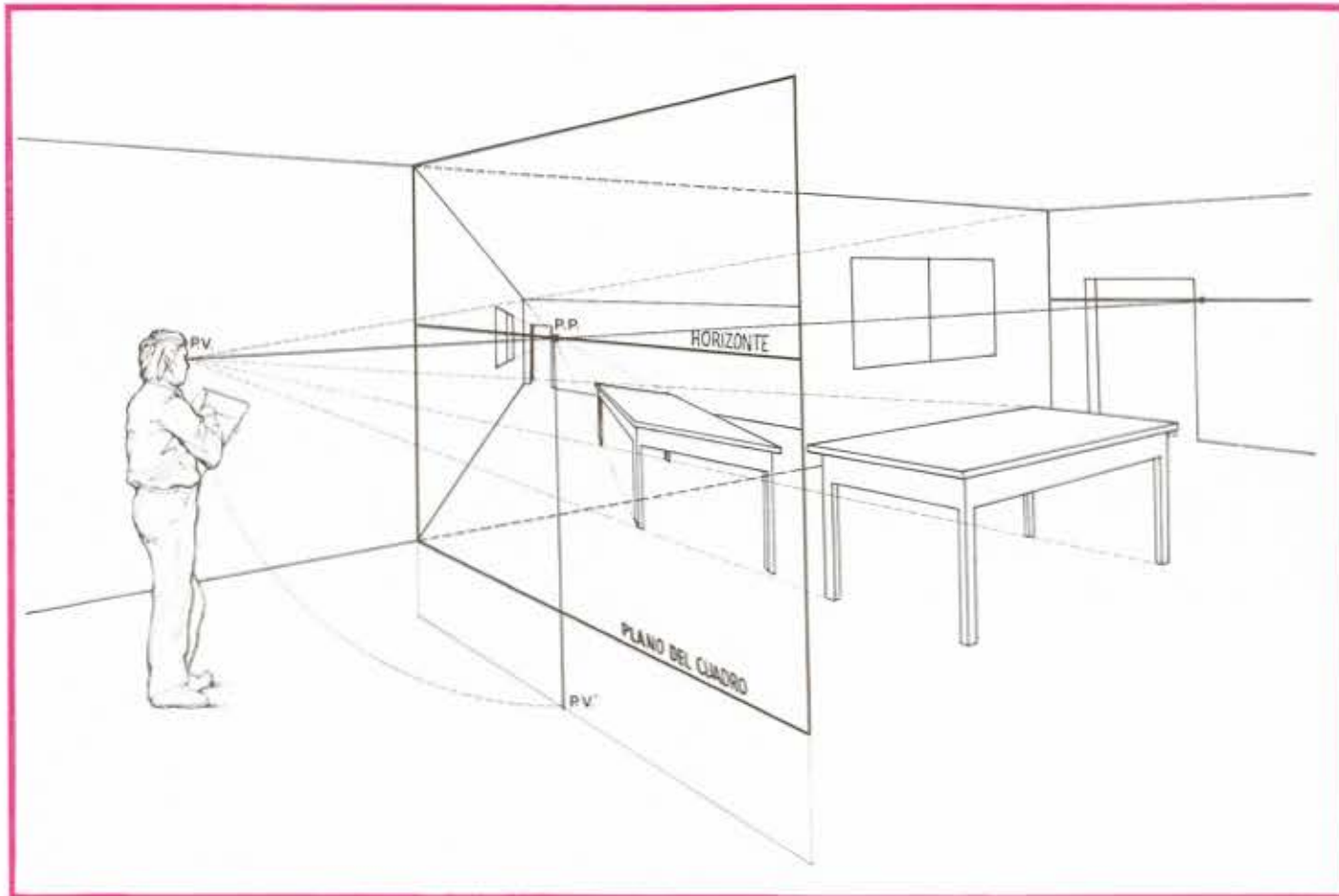
La forma de cualquier objeto o figura es siempre relativa, ya que sólo cuando la observamos totalmente de frente, desde arriba o completamente de perfil, veremos imágenes en su verdadera magnitud. Lo más habitual es que el dibujo no sea una mera descripción de elementos como planos que se cortan, sino que exige interpretaciones de una calidad superior. Como ejercicio de adiestramiento visual y como práctica artística resulta sumamente útil variar el punto de vista respecto del objeto que se trata de representar.



PRINCIPIOS DE PERSPECTIVA

Tras la precedente introducción en el amplio y complejo tema de la perspectiva, nos disponemos ya a estudiar los conceptos generales que encierra esta faceta técnica. Puesto que el trazado perspectivo se utiliza constantemente en la ejecución de dibujos, la teoría que compendia los conceptos de la perspectiva debe estar perfectamente clara para el dibujante. Gracias a su aplicación el artista comprenderá mejor los modelos y será capaz de representar diferentes situaciones incluso sin modelo, pero captando la necesaria sensación de profundidad en su dibujo.

Será preciso, para entender los fundamentos de la perspectiva, imaginar que entre el dibujante y el modelo existe un plano de proyección (plano del cuadro), donde se recogen de forma cónica las imágenes que hay detrás. El tamaño de un objeto proyectado irá disminuyendo a medida que el objeto real se aleja del plano de proyección y, a la inversa, si el objeto se acerca, aparecerá proyectado cada vez más grande. Esto quiere decir que medidas iguales de un



Conceptos claves

Línea de horizonte: Esta línea marca la altura de los ojos del espectador. Según queramos dibujar un objeto visto desde más arriba o más abajo, deberemos variar la altura de esta línea.

Punto de vista: Representa la situación del espectador a derecha o izquierda respecto al modelo (PV). La distancia desde este punto a la línea de

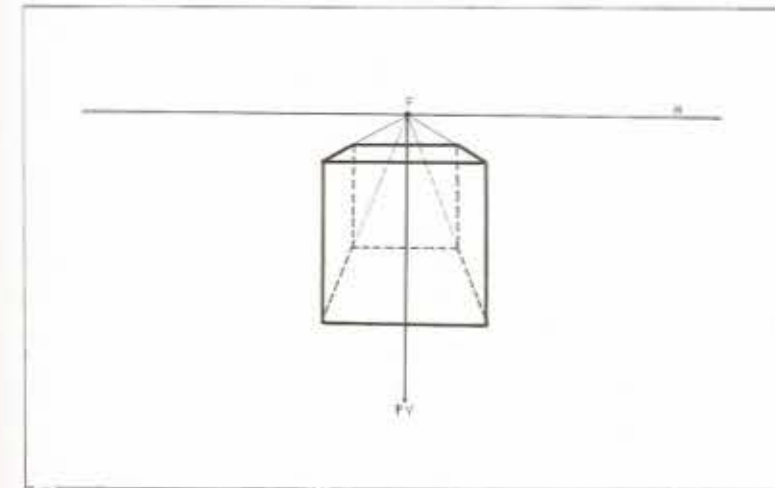
horizonte se llama distancia visual. La proyección perpendicular de este punto sobre el horizonte recibe el nombre de punto principal (PP).

Puntos de fuga: Se encuentran en el horizonte y en ellos convergen todas las líneas horizontales, paralelas entre sí, que existen en el modelo. (Cuando las líneas no sean horizontales con los puntos de fuga aparecerán en líneas de horizonte accesorias, caso no frecuente).

Principios básicos de perspectiva

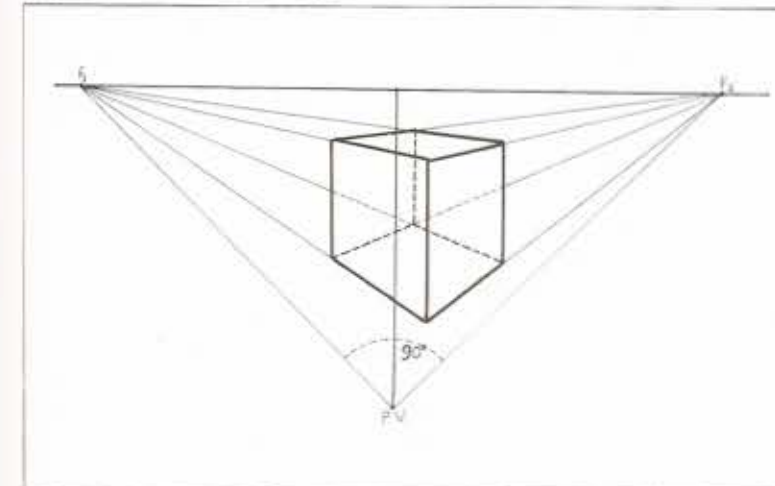
objeto se verán alteradas por la perspectiva, según su proximidad o alejamiento del plano del cuadro.

Abordaremos a continuación los aspectos más áridos de la teoría general sobre el trazado perspectivo, partiendo de los tres tipos de perspectiva hasta hallar la representación de formas geométricas tales como el cuadrado y el círculo.



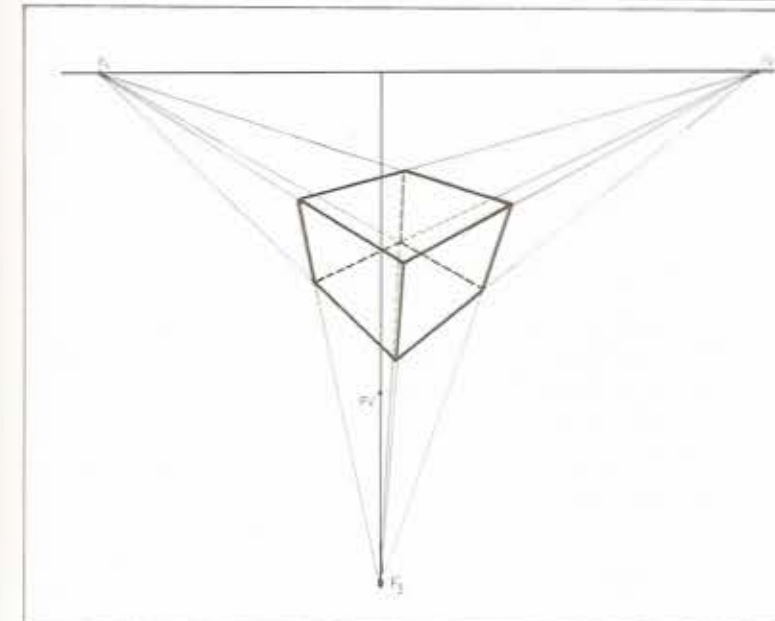
1

Según la posición que adopte el espectador respecto al modelo se pueden distinguir tres tipos de perspectiva. Observamos un ejemplo de PERSPECTIVA PARALELA O FRONTAL, en la que se utiliza un único punto de fuga, que coincide con el punto principal.



2

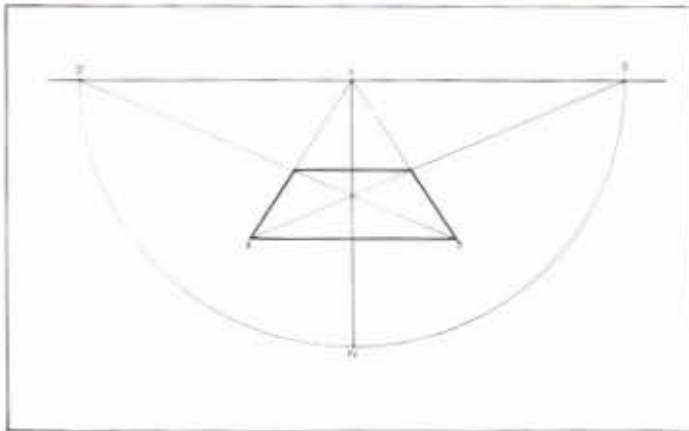
La PERSPECTIVA OBLICUA emplea dos puntos de fuga, localizándose en el horizonte al prolongar un ángulo de 90°, que tiene como vértice el punto de vista. (La medida de 90° viene determinada, porque el ángulo del cubo en verdadera magnitud es recto).



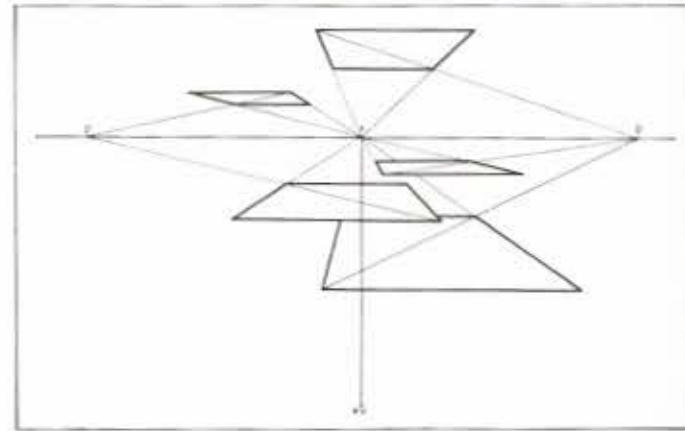
3

Finalmente, la PERSPECTIVA AEREA utiliza tres puntos de fuga. Cuando el horizonte es muy alto o muy bajo, las líneas se alteran por la perspectiva y necesitamos un tercer punto exterior, en una línea de horizonte (vertical) accesorio.

Perspectiva del Cuadrado

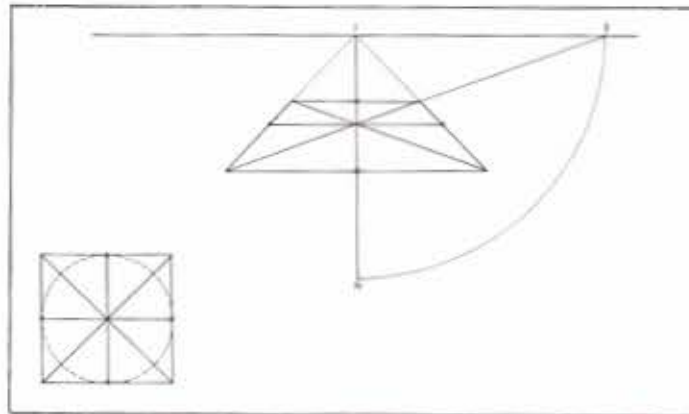


Teniendo la línea de horizonte y un punto central (F), que es a la vez punto principal y punto de fuga, fijamos la distancia visual (F-PV), así como el punto de vista (PV). Abatimos entonces —a derecha e izquierda del punto principal, y tomando éste como centro— el punto de vista (PV) sobre la línea de horizonte. Obtenemos así los puntos de distancia D, D'. Ahora seguiremos tres pasos: 1.º Trazamos el segmento A-B, que representa el lado del cuadrado más cercano al observador. 2.º Desde A y B realizamos sendas líneas de fuga al punto de fuga (F). 3.º Desde A hasta D (punto de distancia) trazamos una línea, y desde B hasta D' otra línea.

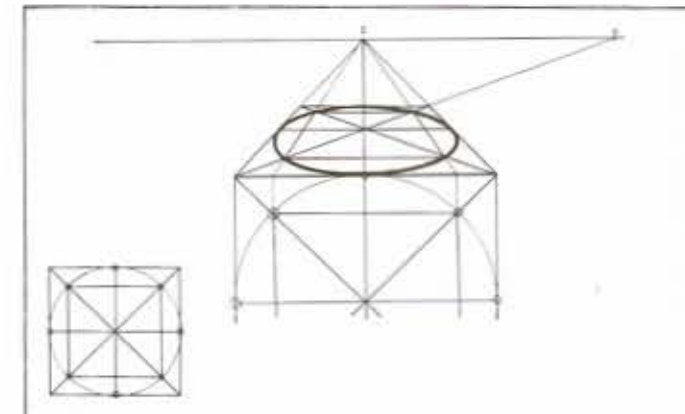


Estas líneas, en su intersección con las primeras líneas de fuga, nos darán los vértices que determinarán el lado más alejado del cuadrado. Observamos ahora, en el siguiente cuadro, la perspectiva de varios cuadros realizados con el mismo procedimiento. Hemos colocado en cada caso el lado que se encuentra en su verdadera magnitud a distinta distancia y también a diferente altura. Fijémonos que a medida que el cuadro se acerca a la línea de horizonte contemplamos menos superficie del mismo, en tanto que, a medida que se aleja de aquélla, vemos más superficie.

Perspectiva del círculo



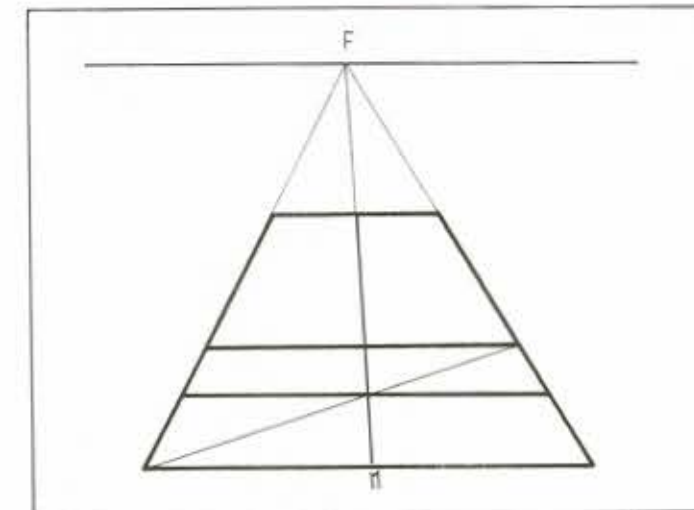
Hemos dibujado un cuadrado en el que trazamos las diagonales para obtener el centro del mismo. Haciendo centro en ese punto y con radio la mitad del lado del cuadrado, trazamos un círculo y comprobamos que éste será tangente a los cuatro lados en su punto medio. Dibujamos entonces la línea de horizonte, el punto de vista (PV), el punto de distancia (D) y el punto de fuga (F). Trazamos un cuadrado. Los puntos de tangencia de los lados paralelos a nuestra vista coincidirán con la mitad aritmética; mientras que los otros dos lados se obtendrán mediante la intersección de una línea central paralela a los dos primeros lados.



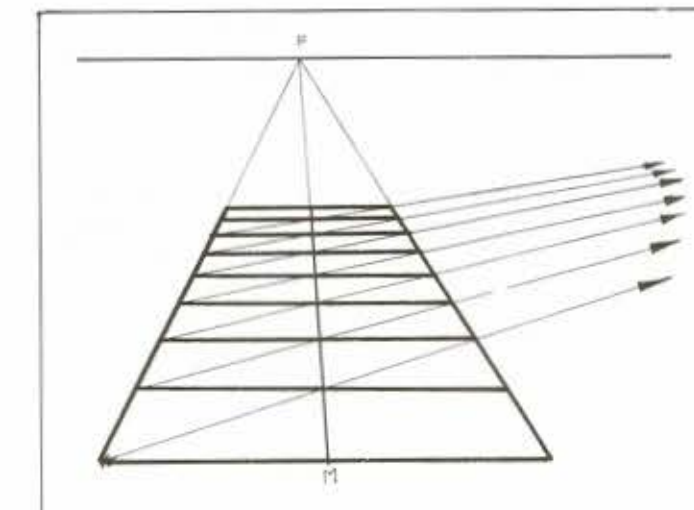
Observamos, en primer lugar, que el círculo corta a las diagonales del cuadro en otros puntos que —unidos entre sí— determinan otro cuadrado inscrito. Se trata de nuevos puntos de tangencia que, al ser llevados a la perspectiva, facilitarán el trazado del círculo. Siguiendo esta observación, y tomando como medida de un cuadrado visto de frente, el lado más cercano a nosotros, desarrollamos aquél. Finalmente, prolongando los lados del cuadrado inscrito y fugando, más tarde, aquellos puntos que inciden sobre el lado más cercano al observador, obtendremos los cuatro nuevos puntos de tangencia que nos facilitarán el trazado de esta perspectiva.

PUNTO DE FUGA DE DIAGONALES

Uno de los problemas que más frecuentemente se plantean al dibujante es la representación de elementos semejantes de tamaño, paralelos entre sí, pero alterados notablemente por la profundidad. Esto ocurre, como hemos visto, en el dibujo de exteriores, por ejemplo, en la representación de árboles alineados, o en el trazado de suelos enlosados, en interiores. Para solucionar adecuadamente esta incógnita es necesario localizar la situación en el horizonte del llamado punto de fuga de diagonales.



En primer lugar, partimos del plano que deseamos dividir en profundidad, en el que ya hemos localizado la línea media (FM), y señalamos la primera división horizontal. Trazando una diagonal desde el ángulo inferior izquierdo del plano, que corta a FM, obtendremos un punto en el lado derecho del plano, en el que situamos la segunda división.



2 Por el mismo método iremos colocando sucesivamente las siguientes divisiones. Las diagonales se juntarán en el horizonte en el mismo punto: el punto de fuga de diagonales.

LA FIGURA HUMANA EN PERSPECTIVA

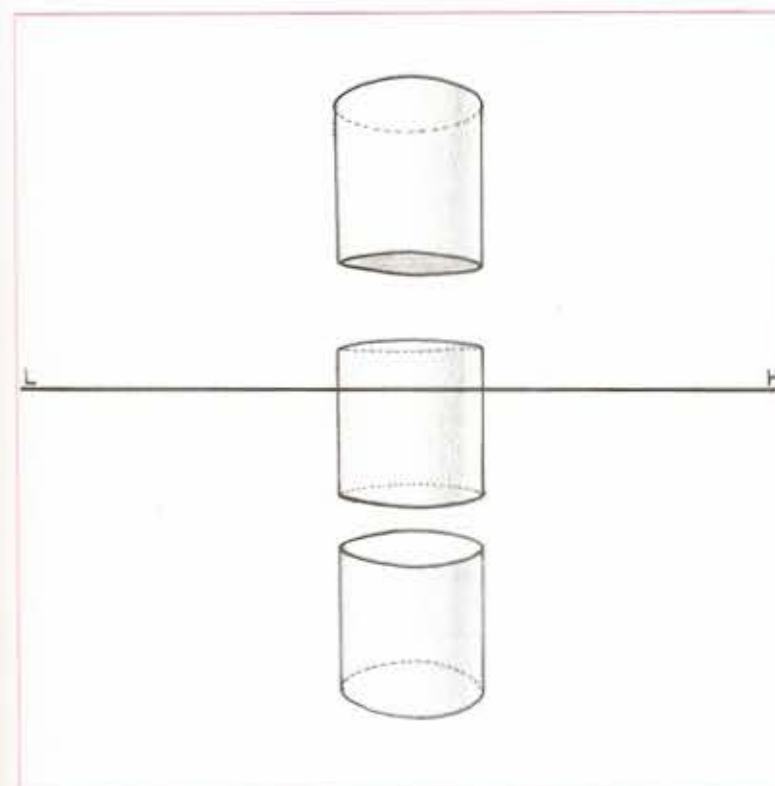
Puesto que la perspectiva está presente en las interpretaciones gráficas que intentan explicar sensaciones tridimensionales, su aplicación en el dibujo de la figura humana es decisiva. Al dibujar la figura humana en perspectiva deberemos considerar dos aspectos: la perspectiva propia de la figura aislada y la perspectiva en la que se incluyen varias figuras. En el primer caso, la figura se altera al variar nuestro punto de vista o su posición. Si el punto de vista presentara una situación exagerada estaríamos ante situaciones escorizadas, que ya analizaremos cuando estudiemos en profundidad la figura humana.

En caso de que tratemos de representar dos o más figuras, en diferentes actitudes y situadas en una escenografía determinada, de forma que unas aparezcan más cerca y otras más lejos, e incluso a distintas alturas, es imprescindible aplicar los conceptos de la perspectiva. Los métodos del trazado perspectivo nos facilitarán notablemente la tarea de controlar el tamaño de cada una de las figuras integrantes de la escena.



«Visitation», E. Barocci

Principios básicos de perspectiva

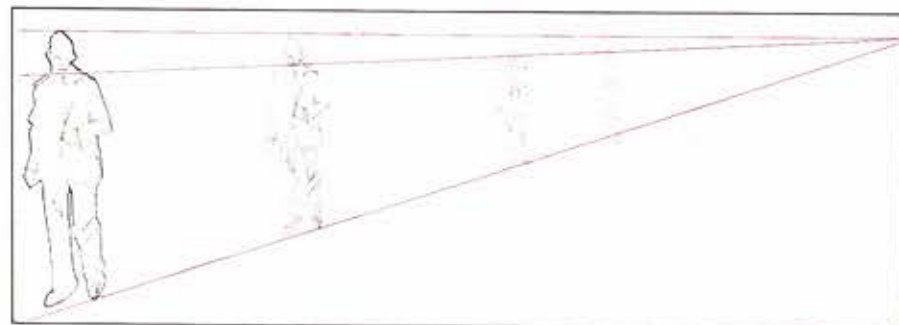


LA FIGURA AISLADA: para comprender la perspectiva de la figura humana de forma aislada deberemos pensar que se halla constituida por bloques de estructura cilíndrica, cuyo trazado depende de la proximidad a la línea de horizonte. Observemos con detenimiento estos cilindros de la ilustración. Si tenemos en cuenta la línea de horizonte (LH) y elevamos el cilindro o lo hacemos descender respecto a tal línea, las secciones circulares (ópticamente elipses, por efecto de la alteración perspectiva), que lo forman aparecerán más achatadas a medida que se acerquen a esa línea de horizonte y viceversa.

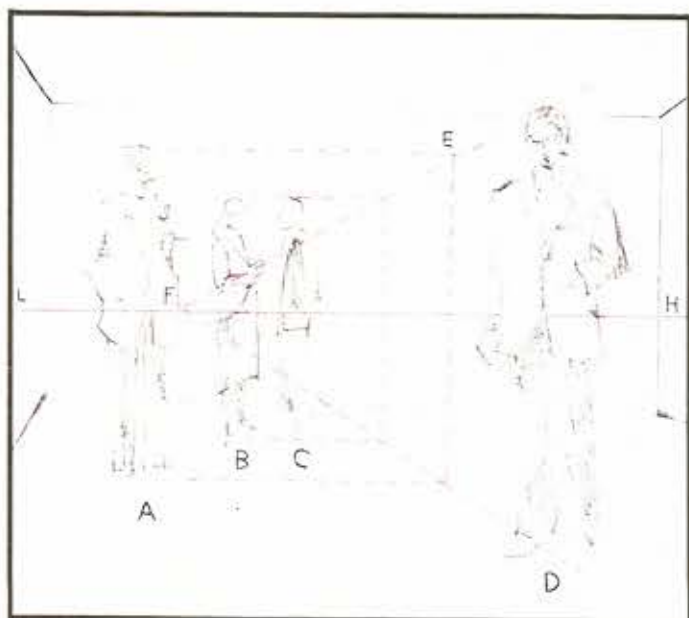
Concibiendo la figura humana como un conjunto de bloques de estructura cilíndrica, comprobaremos, que parte de ella está por encima de la línea de horizonte y parte por debajo, las distintas secciones de la figura aparecerán regidas por el mismo efecto que se produce en el dibujo de los cilindros.



Representación de varias figuras

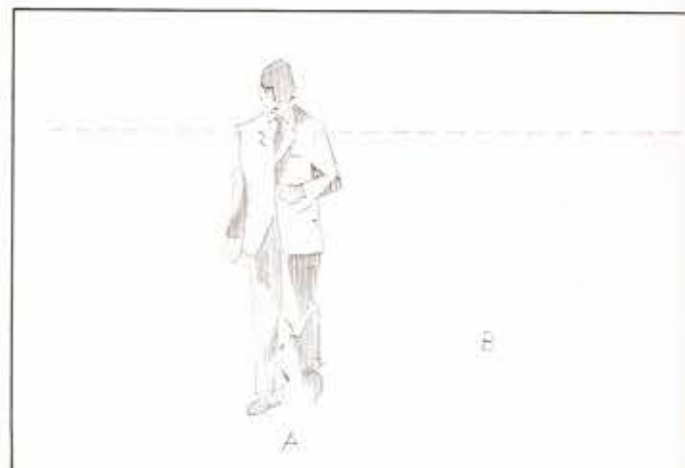


EL TAMAÑO DE LA FIGURA: si pretendemos averiguar el tamaño de una figura según su proximidad o lejanía respecto a nuestro punto de vista, comenzaremos por trazar la línea de horizonte, situando la figura en un punto concreto del papel. El tamaño de ésta vendrá determinado por los extremos de su dimensión: pies y cabeza. Desde un punto en la línea de horizonte trazamos las líneas de fuga hasta los pies y la cabeza de la figura.



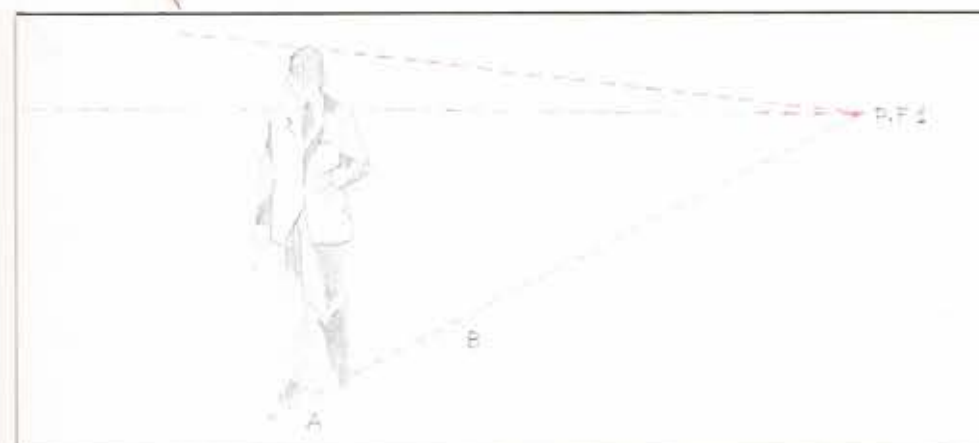
PERSPECTIVA PARALELA: en caso de las figuras que se desean representar en perspectiva se hallen en una estancia, aplicaremos la perspectiva paralela para resolver su representación. Así, pues, tomando como referencia la figura A, si queremos obtener el tamaño de una nueva figura (D), desde el punto de fuga (F), prolongaremos la línea de fuga hasta el extremo inferior de la figura D (línea FD). Posteriormente, desde A trazamos una línea paralela a la línea de horizonte (LH) hasta interceptar FD en su punto A, donde levantaremos una vertical del mismo tamaño que la primera figura; por este punto (E) hacemos pasar otra línea de fuga, que nos marcará el límite superior de la figura pretendida (D). Este mismo proceso deberíamos repetirlo si quisiéramos obtener el tamaño de las figuras que aparecen en el plano posterior.

Perspectiva oblicua



1 Trazamos primero la línea de horizonte y situamos después la primera de las figuras (A). A continuación marquemos el punto donde situaremos la otra figura (B).

Principios básicos de perspectiva



2

Desde el punto A trazamos una línea que, pasando por el punto B, llegue hasta la línea de horizonte. En la intersección estará situado el punto de fuga. Desde éste se traza una línea que toque la cabeza de la figura situada en A.



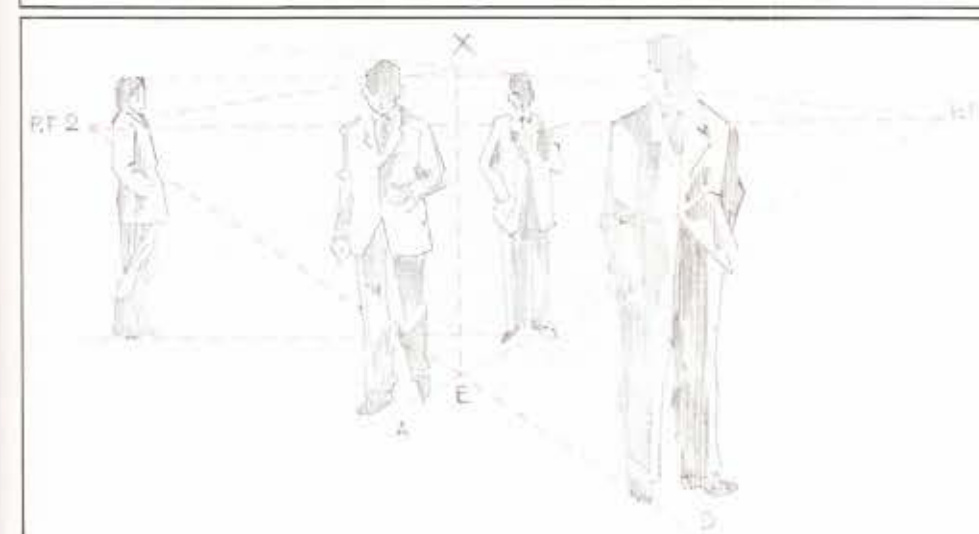
3

Sobre la vertical levantada desde el punto B situamos la segunda figura. Sus proporciones quedan limitadas por dos líneas oblicuas que rozan los pies y la cabeza, partiendo de un punto de fuga.



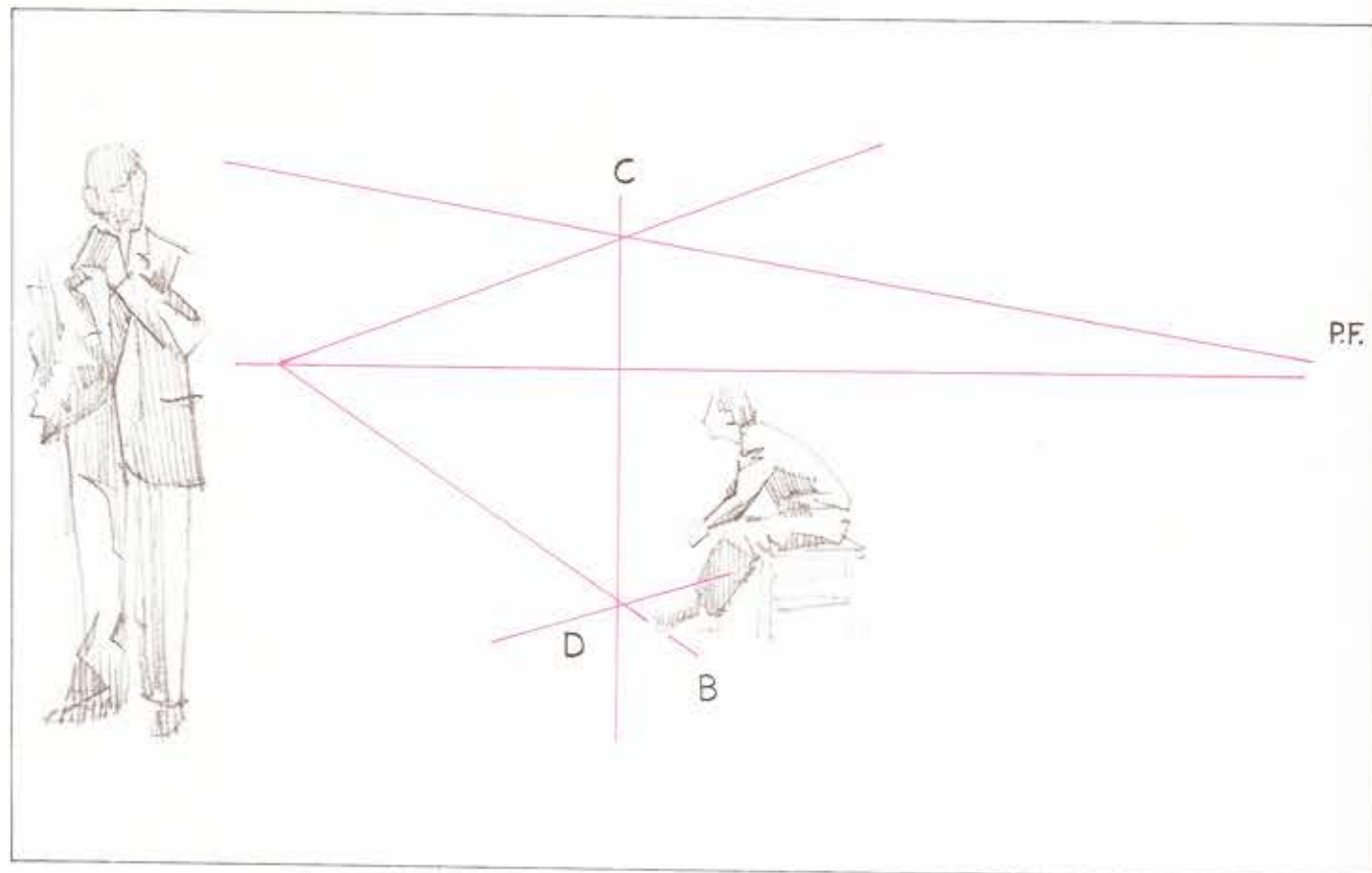
4

Para situar la tercera figura en el punto C, al mismo nivel de la figura colocada en el punto B, será suficiente trazar las dos líneas horizontales que determinan su dimensión.



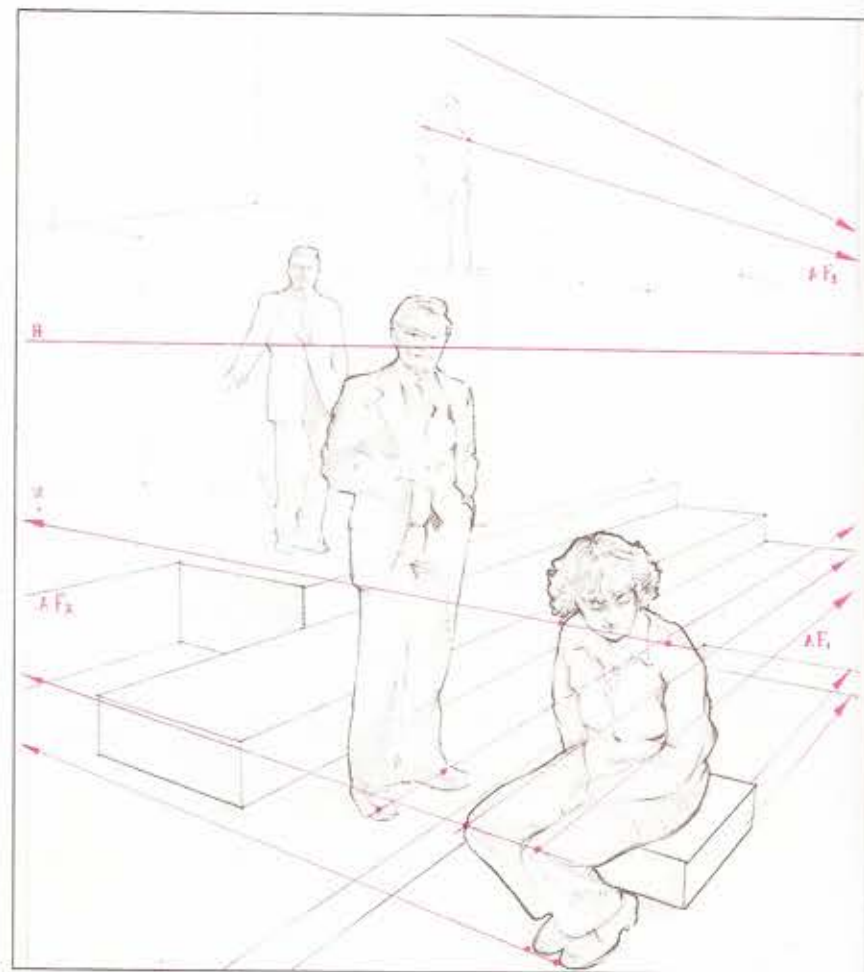
5

Finalmente, para situar una cuarta figura en el punto D, trazamos una línea desde dicho punto hasta un lugar cualquiera de la línea de horizonte, que será el punto de fuga segundo. En la intersección de esta línea con la similar que parte de la figura A, marcamos el punto E, y sobre éste trazamos una vertical hasta el punto X. Al pasar por este último punto una línea desde PF.2, nos determinará la altura de esta figura.



LA FIGURA SENTADA: después de situar sobre la línea de horizonte la figura que nos servirá de referencia (A), enmarcando sus dimensiones con unas diagonales que parten de un punto de fuga (PF), desde un punto situado en la línea de horizonte, que será el punto de fuga de la figura sentada, trazamos las diagonales. Estas, en su intersección con la de la figura de referencia (A), nos darán dos puntos (C-D) entre los que trazamos la vertical correspondiente a la segunda figura (B). Si ésta se hallara de pie, ocuparía la altura total dada por las dos intersecciones (C-D), pero al hallarse sentada, su dimensión es sensiblemente más reducida.

LA FIGURA A DISTINTOS NIVELES: en aquellos dibujos en que haya varias figuras que no se encuentren todas situadas en el mismo plano, sino que haya que subirlas o bajarlas de nivel, en primer lugar se elevará la figura que nos sirve de referencia sobre su misma situación, y una vez elevada esta altura la trasladaremos (usando un punto de fuga) hasta la posición que deseamos. Así, la diferencia de tamaño vendrá determinada por la diferencia de altura en el nuevo nivel.



El dibujo de interiores



«La terraza» María Gimena

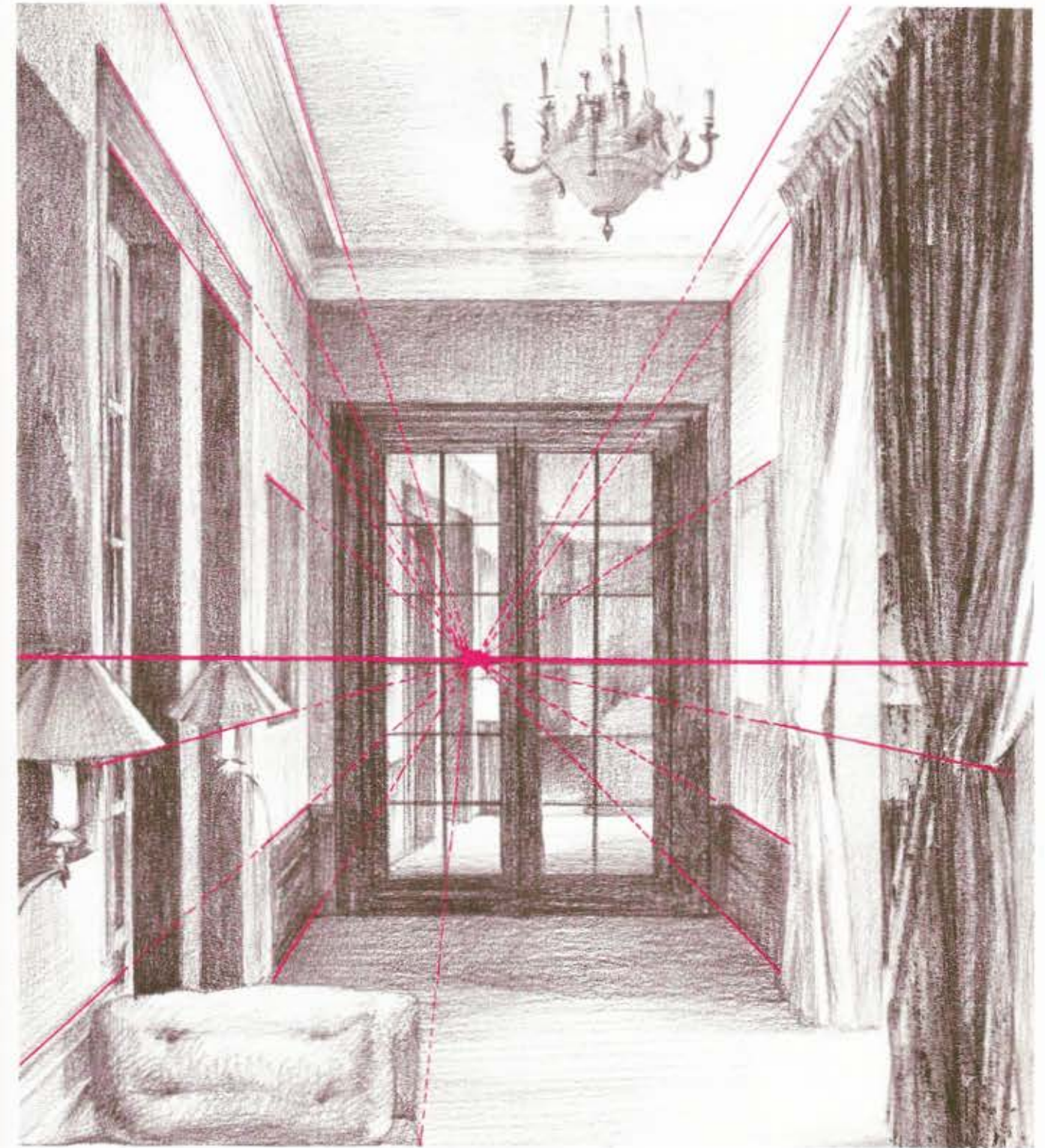
E

el trazado de espacios interiores es, ante todo, un problema de perspectiva, tanto en lo referente al espacio interior vacío como en lo que se refiere a los elementos (suelo, mobiliario, etc.), que se incluyen en un dibujo de estas características. Así, pues, podríamos afirmar que cuando nos enfrentamos a la ejecución de una escena de interiores, conseguiremos dar la sensación de profundidad y, por tanto, estaremos dando realismo al dibujo en la medida que resolvamos correctamente los problemas de perspectiva que ésta plantea.

No obstante, en el desarrollo de este tipo de dibujos habrá que cuidar otros elementos no menos importantes como, por ejemplo, la composición, la iluminación o la figura, si ésta formara parte de la imagen que pretendemos describir.

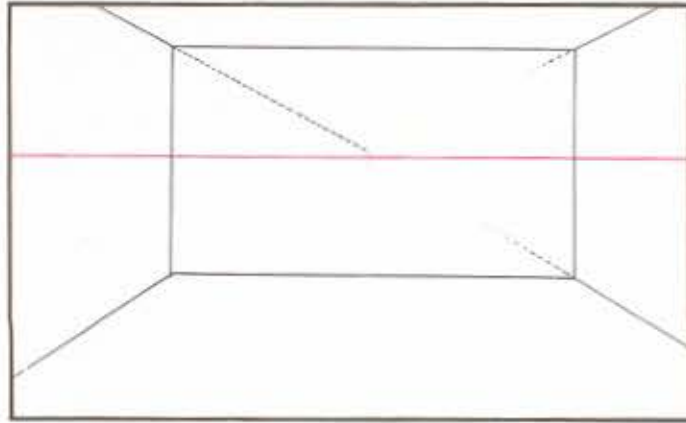
Puesto que de momento sólo tratamos de sentar las bases de este tipo de trabajo comenzaremos por estudiar las dos vertientes más frecuentes —perspectiva frontal y oblicua— para pasar a desarrollar una estancia con muebles. El primer paso consistirá en plantearnos la situación del punto de vista, determinando para ello previamente la línea de horizonte a la altura de los ojos. Entonces deberemos elegir entre la aplicación de la perspectiva frontal y la oblicua, sabiendo que la primera sólo tiene un punto de fuga y generalmente resulta más frecuente la aplicación de la perspectiva oblicua. De este modo, después de construir el encaje de la estancia y los diferentes elementos de que consta, es el momento de pasar a efectuar una entonación progresiva.

Por último concluiremos nuestro breve estudio de los interiores desarrollando el dibujo de una silla, exponente simple de uno de los elementos frecuentes en los dibujos de interiores.



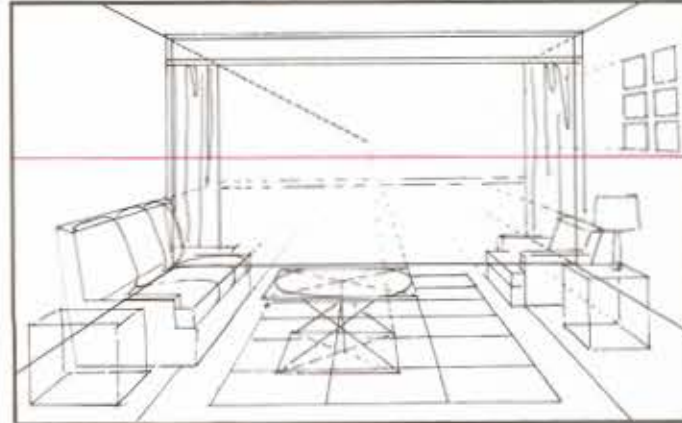
En el presente dibujo contemplamos un claro ejemplo de perspectiva frontal en un interior: las líneas que determinan el suelo, las paredes, etc., se dirigen a un punto sobre la línea de horizonte, que llamaremos «punto principal», y que coincidirá exactamente con el punto de incidencia de una recta imaginaria que parte desde nuestro punto de vista y perpendicularmente corta el horizonte.

APLICACION DE LA PERSPECTIVA



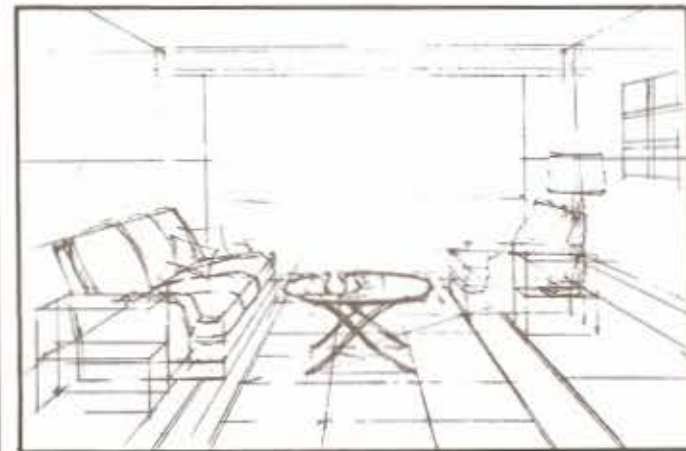
1

Situamos la línea de horizonte y trazamos el rectángulo que corresponde a la pared del fondo. Señalamos las líneas de fuga a partir del punto que queda frente a nuestros ojos.



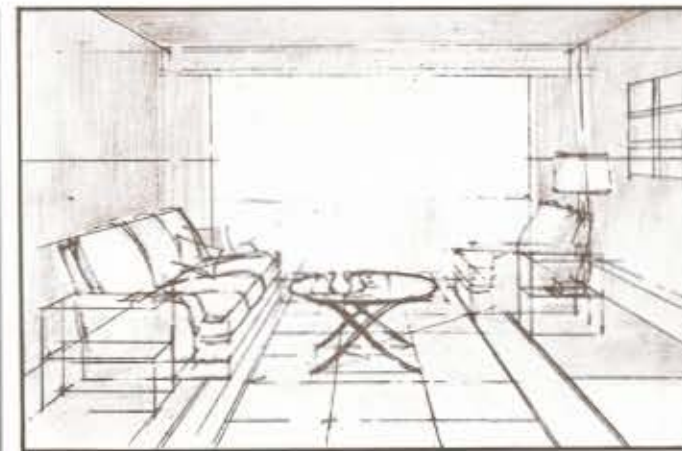
2

Vamos situando ciertos elementos de la estancia dándoles la profundidad que vaya exigiendo el punto de fuga. Más tarde pasamos a dibujar propiamente siguiendo un trazado muy lineal.



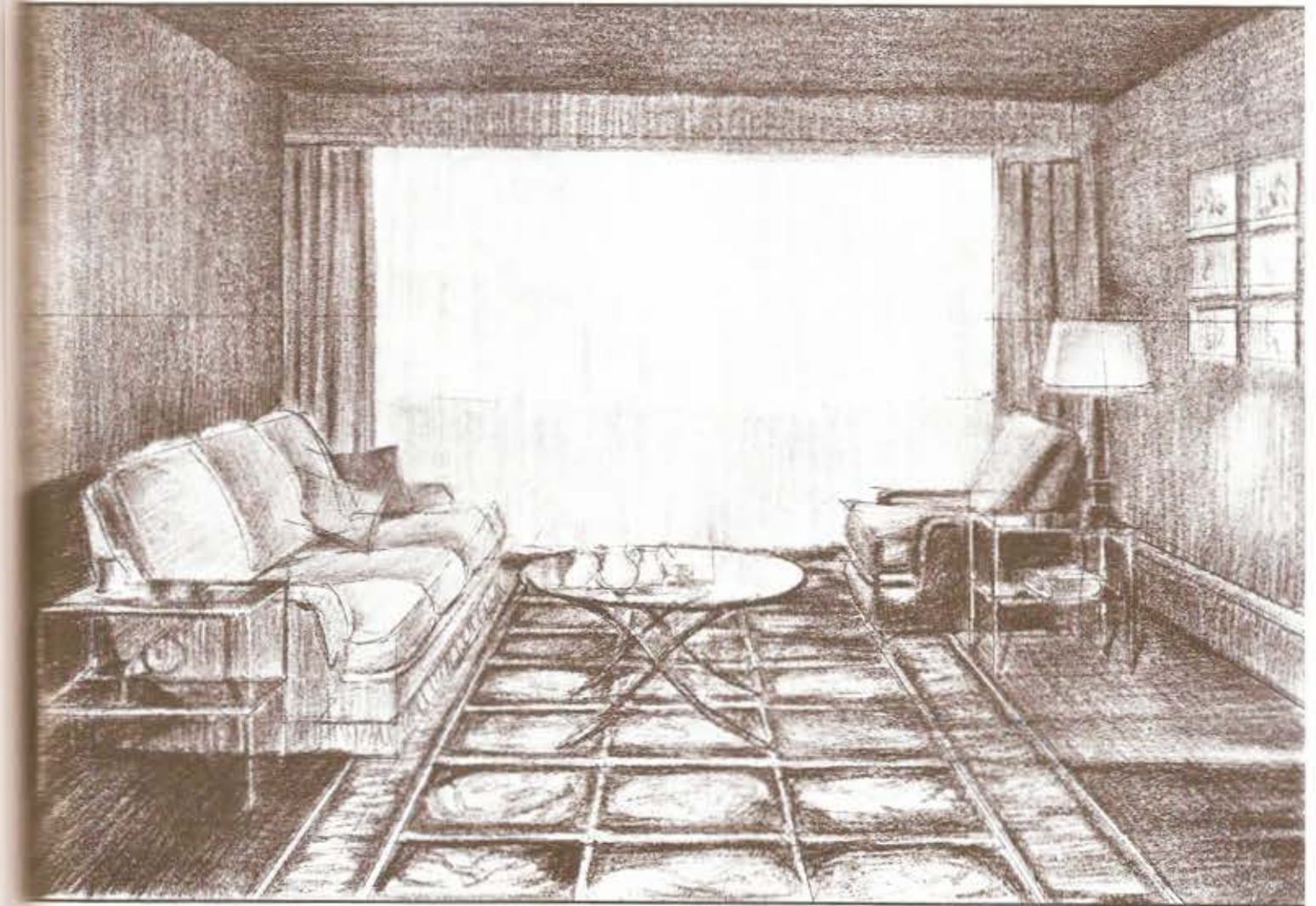
3

Intensificamos la construcción de los distintos elementos, manteniendo la situación del punto de fuga, como referencia y profundizamos en las distintas zonas del dibujo.

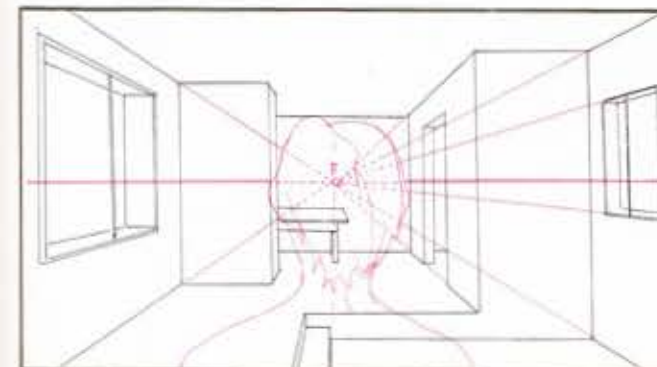


4

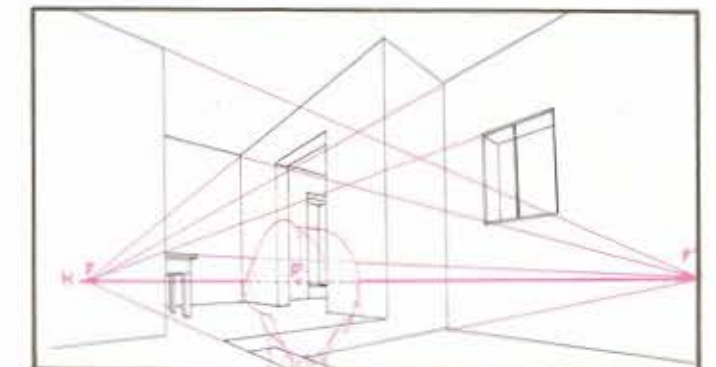
Llevamos a cabo una entonación progresiva, reservando para el final la aplicación de detalles. Determinaremos muy bien los focos de iluminación, destacando la importancia de la ventana.



Dos puntos de vista



LA PERSPECTIVA FRONTAL no es actualmente frecuente en el dibujo de interiores. No obstante, haremos hincapié en que la línea del horizonte corresponde a la altura de los ojos del espectador, y el punto de fuga, o punto principal, queda justamente frente a ellos.

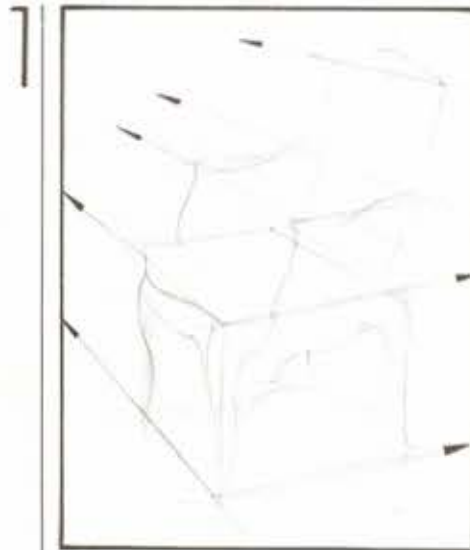


LA PERSPECTIVA OBLICUA brinda más posibilidades artísticas al dibujante. La línea de horizonte queda a la altura de los ojos del espectador —como en la perspectiva frontal—, pero en este caso ya no existe un único punto de fuga, sino dos.

DIBUJO DE MUEBLES

El dibujo de muebles es básico en la realización de interiores, y como éstos requiere la aplicación de la perspectiva para su correcto desarrollo. De esta forma, el dibujo final tendrá una cierta coherencia, ya que existirá una integración del mueble con respecto al interior donde esté ubicado.

Para llegar a dibujar bien los muebles es imprescindible observarlos detenidamente antes, buscando una estructura geométrica que se adapte a su forma y dimensiones, y en la que queden perfectamente encajados. Partiendo de esa estructura, pasaremos a continuación a dibujar las características del mueble: adornos, molduras y relieves.



1
Trazamos una estructura geométrica partiendo de un cubo, la cual nos definirá el asiento y las patas, y otro plano que definirá el respaldo.



2
Dibujamos a continuación los detalles del mueble, linealmente, construyendo las molduras y relieves.



3
Efectuamos una entonación general, fijando los negros, sin perder la estructura de las molduras, trazando en dirección a los puntos de fuga.

El carboncillo y la sanguina

Efecto de pelo realizado mediante la aplicación directa de carbón con trazos envolventes.

Trazos de sanguina efectuados sobre una base de carbón, obteniéndose un color bastante cálido.



Pequeños acentos ejecutados en la zona de los ojos, aplicados con la punta del carbón bien afilada.

Mancha de carbón efectuada sobre una base de sanguina, con la que se consiguen tonos verdosos.

«Tres estudios del busto de un joven negro» Watteau.

Trazos en zig-zag llevados a cabo con carbón, que insinúan un estudio de ropajes en la figura.

Aplicando directamente la barra de sanguina se obtienen los colores más calientes.



El carboncillo, como medio de dibujo, es quizá uno de los procedimientos más primitivos. Hoy se tiene constancia de que bastantes dibujos de las cuevas de Lascaux se realizaron usando trozos de madera quemada. Sin embargo, fueron los pintores de frescos del Renacimiento quienes descubrieron sus auténticas posibilidades como medio para «manchar». Las posteriores exploraciones de Daumier y Millet, y la utilización de este medio por artistas contemporáneos como Matisse, Casas, Modigliani o Redon, elevarían este procedimiento a su máximo nivel: la búsqueda del claroscuro y sus efectos más sorprendentes.

La sanguina, descrita por Cenini como una «piedra fuerte sólida, compacta y perfecta», comenzó a utilizarse como trazado previo a los frescos (sinopia). No obstante, no llegó a ser una técnica de dibujo propiamente dicha hasta que Miguel Ángel y Leonardo comenzaron a usarla con auténtica profusión y magistral acierto. A partir de este momento la sanguina se convertiría en el medio idóneo para la ejecución de estudios del natural.

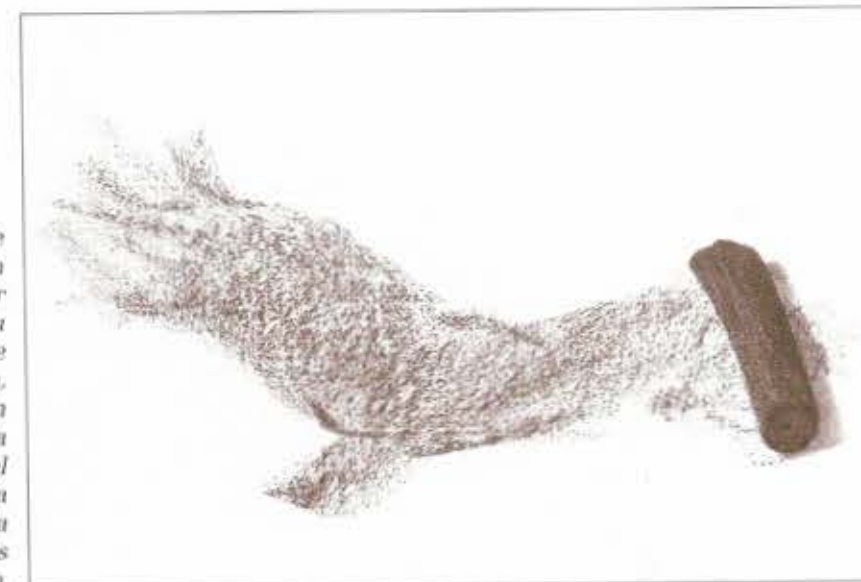
Ambos medios —carboncillo y sanguina— son de gran utilidad en el aprendizaje de la técnica del dibujo, pues permiten la ejecución de apuntes rápidos, así como facilitan manchar grandes superficies en escaso tiempo.

Por su importancia nos centraremos en este capítulo en el estudio pormenorizado de las cualidades que presenta cada uno de los medios, al tiempo que analizaremos sus diferentes presentaciones y el modo en que han de emplearse las barras para conseguir el resultado apetecido. Por último veremos las posibilidades que ofrecen en la representación de imágenes fugaces.

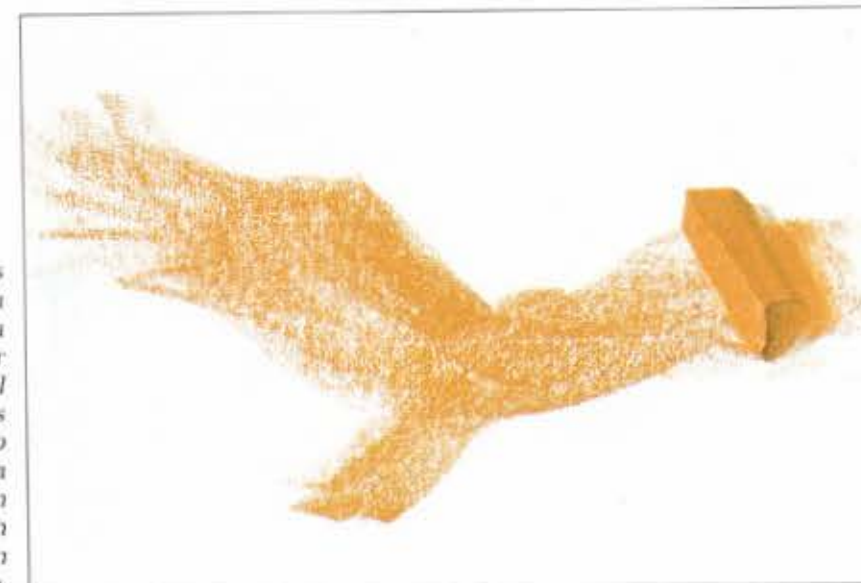
EL LAPIZ DE GRAFITO: cualquier procedimiento para dibujar puede imitar la calidad expresiva de otro medio, pero el dibujante deberá seleccionar el tipo de instrumento que mejor se preste al trabajo que pretenda realizar y así obtener de él toda su posibilidad creadora. En este sentido, el lápiz de grafito consigue la sensación de mancha, aunque resulta mucho más útil para dibujos de línea.



EL CARBONCILLO: las barras de carboncillo, por su parte, tienen muchas limitaciones para poder efectuar líneas precisas y su aplicación más generalizada es la de manchar. Empleadas de forma plana, las barras de carboncillo permiten manchar a gran velocidad en la superficie de papel, en tanto que el lápiz de grafito para conseguir una mancha semejante necesita insistencia y, por ello, mucho más tiempo.



LA SANGUINA: de características similares al carboncillo, la sanguina es un medio sumamente eficaz para representar los dibujos artísticos por medio de manchas de tono. Como el carbón se presta a manchar amplias zonas y, como principal atractivo frente a aquél, presenta la luminosidad de color, que en cualquier caso tiende a dar un carácter más vivo a la imagen obtenida.



EL DIBUJO COMO MANCHA

1



Una vez marcado en el papel los límites, buscaremos con la aguja las divisiones (mitad y cuartas partes) en el modelo, comparando ancho y alto.

2



Una vez fijadas estas marcas en nuestro papel, procedemos a ajustar las proporciones avanzando de forma lineal en el encaje de la figura.

3



Comenzaremos ya a entonar el dibujo aplicando al principio manchas con el carboncillo, pero sin efectuar excesiva insistencia con la barra.

4



Pasamos decididamente la esponja, con lo cual integraremos el carboncillo en el papel y armonizaremos el tono. Con el difumino limpio extraeremos los claros.



Trabajando al mismo tiempo en las distintas zonas avanzamos en la entonación, fijando los puntos de máxima oscuridad y difuminando en las zonas que lo requieran.

EL CARBONCILLO: UN MEDIO INESTABLE

El carboncillo, es el medio más inestable de todos cuantos se emplean en esta forma de expresión artística. Pero como contrapartida ofrece la ventaja de ser un procedimiento sumamente efectista, ya que permite cubrir grandes zonas de dibujo en poco tiempo. Debe utilizarse sobre papeles de gran formato, principalmente de grano medio y sobre todo porosos, siendo muy recomendable el papel verjurado, tipo Ingres. Dada la dificultad de que el polvo de la barra de carbón se integre en la superficie del papel, puede difuminarse y, finalmente, debe fijarse siempre.



Las barras tradicionales de carboncillo procedían de madera porosa, generalmente encina y eran más grandes que las actuales. Hoy se fabrican unas barras de carbón prensado, muy estables y eficaces, existiendo también una variante que incorpora aditivos grasos. Para trabajar con la barra de carboncillo, en primer lugar, es preciso partir un trozo y aplicarla plana sobre el papel para conseguir manchas.

CARBON DIRECTO:

Cuando la barra de carbón se aplica directamente sobre el papel, es un medio inestable y la mancha adquiere la textura propia del papel.



DIFUMINADO CON DIFUMINO:

Más completo que el difuminado con los dedos es el que se obtiene con el difumino. La superficie ofrece un acabado más uniforme.



DIFUMINADO CON LOS DEDOS:

Si la superficie se difumina con el dedo, el tono se rebajará, pero deberemos insistir en la zona que exija la aplicación de un negro más intenso.



DIFUMINADO CON LANA Y ESPONJA:

El difuminado más perfecto se consigue con lana y una simple esponja, aplicando más cantidad de carbón.

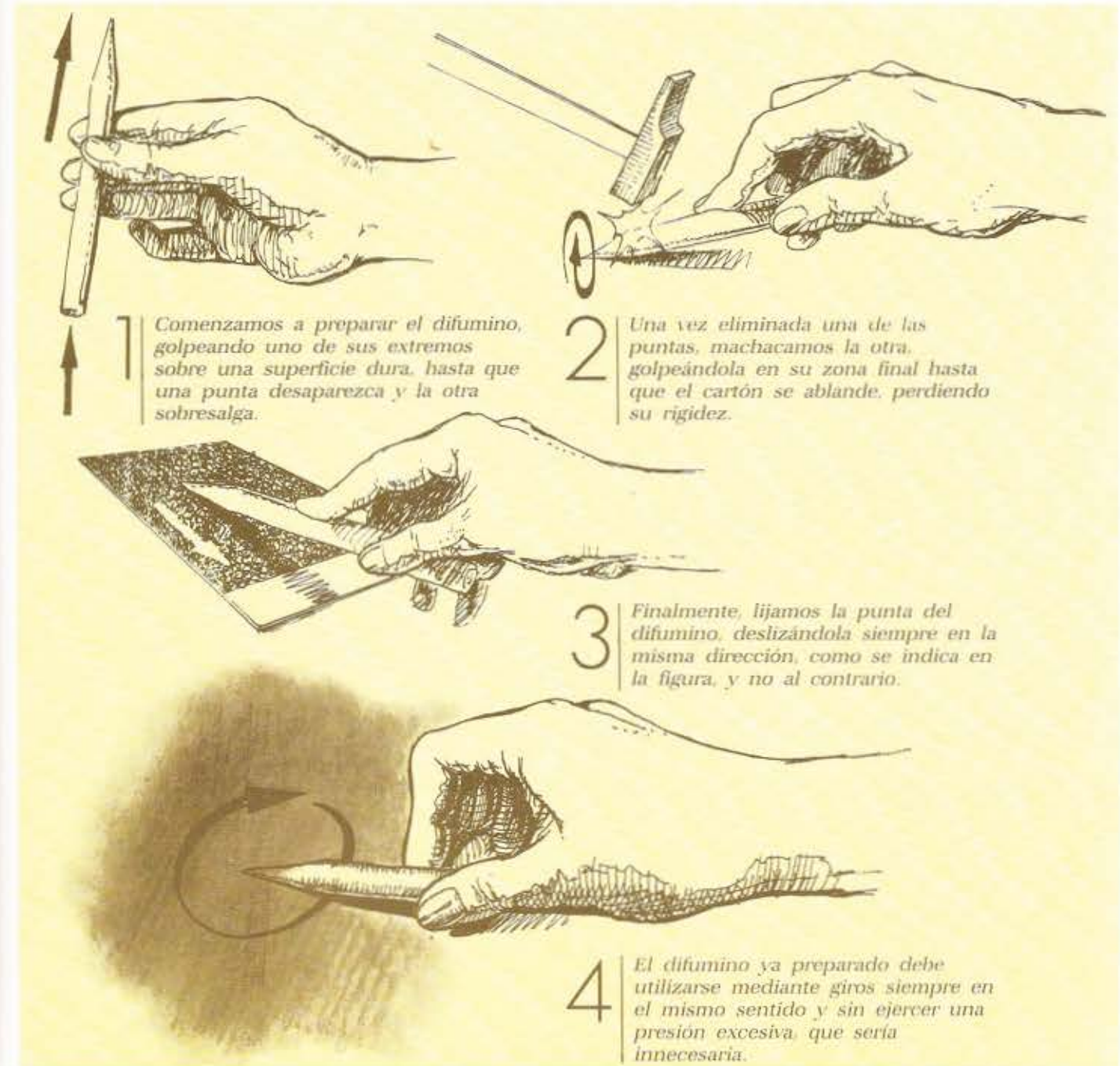


El carboncillo y la sanguina

PREPARACION DEL DIFUMINO

Para la ejecución de dibujos en que sea necesario envolver y armonizar las manchas tonales, la acción del difuminado es imprescindible. Además de la utilización de los dedos y la lana, existe un útil, el difumino, específico para esta tarea.

El difumino es un material de cartón enrollado, duro y poroso, que presenta dos puntas y que debe convenientemente preparado antes de su utilización. Conviene, en primer lugar, suprimir una de las puntas golpeando el difumino sobre una superficie dura, con el fin de que la otra sobresalga más. Además es necesario ablandar la punta, y para ello se machacará, haciéndola girar. Finalmente será preciso lijarla siempre en la misma dirección cada vez que lo vayamos a emplear.

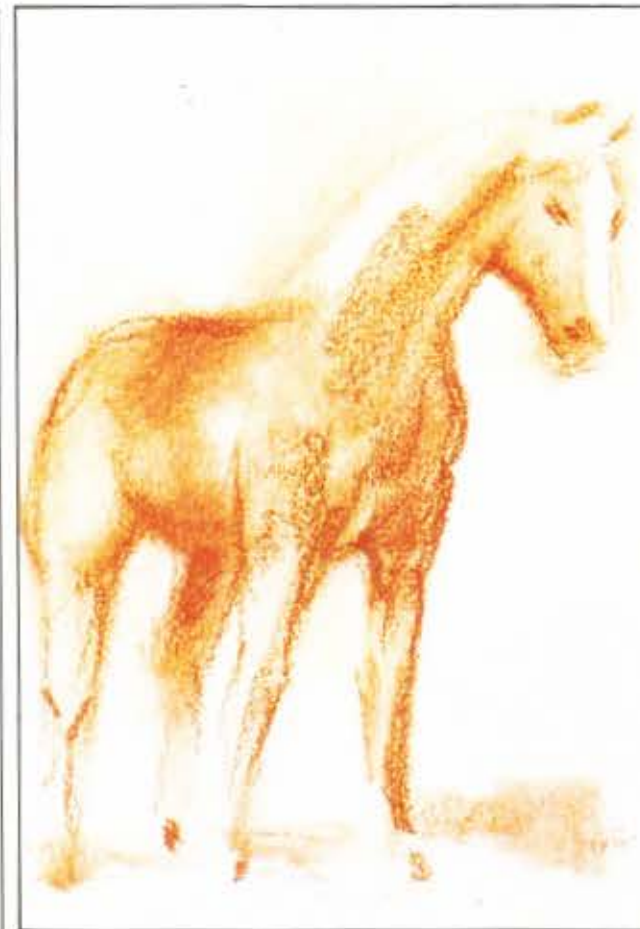


LUMINOSIDAD DE LA SANGUINA

La sanguina presenta unos tonos más cálidos y naturales que cualquier otro medio y se maneja a gran velocidad, presentando una variante cromática muy eficaz para llevar a cabo apuntes y estudios. En su composición, la barra de sanguina prensada está formada de un pigmento (ocre rojo, hematites roja u óxido de hierro) y un aglutinante, que es una goma vegetal, incorporando en una proporción muy pequeña. Existen varios grados de dureza, fáciles de identificar según su brillo externo y su grosor: cuanto más brillante, más dura, y cuanto más dura, más fina.

A lo largo de la historia del arte la sanguina comenzó a aplicarse de forma directa en el siglo XIV, utilizándose en estudios del cuerpo humano y retratos, pero a partir del siglo XVII se amplió su espectro temático a todo tipo de imágenes, empleándose con profusión en la ejecución de paisajes.

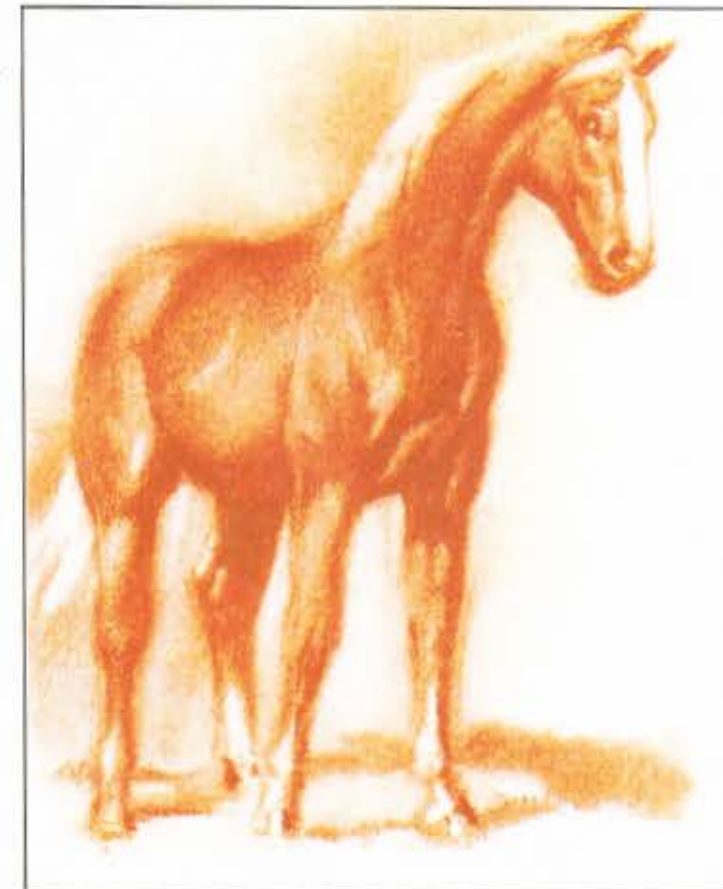
Como el carboncillo, la sanguina es un medio especialmente útil al plantear los dibujos artísticos por medio de manchas. A modo de ejercicio proponemos ahora que el lector se disponga a introducirse en esta técnica, realizando un apunte del natural, que después serenamente matizará y terminará de construir en su estudio. En nuestro trabajo nos plantearemos fundamentalmente el encaje rítmico del motivo y procuraremos evitar las correcciones finales.



Realizamos un breve encaje del motivo teniendo en cuenta la relación de proporciones, pero buscando fundamentalmente las líneas que guían el movimiento de la figura.



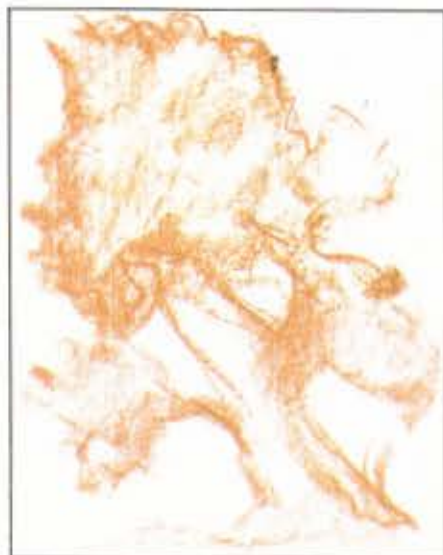
Difuminamos los trazos aplicados antes, empleando los dedos y el propio difumino, y comenzamos a construir tímidamente las distintas formas mediante los tonos.



3
Progresamos ya definitivamente en la entonación dejando sin difuminar las manchas de sanguina más intensas y difuminamos los puntos del dibujo que lo precisen.

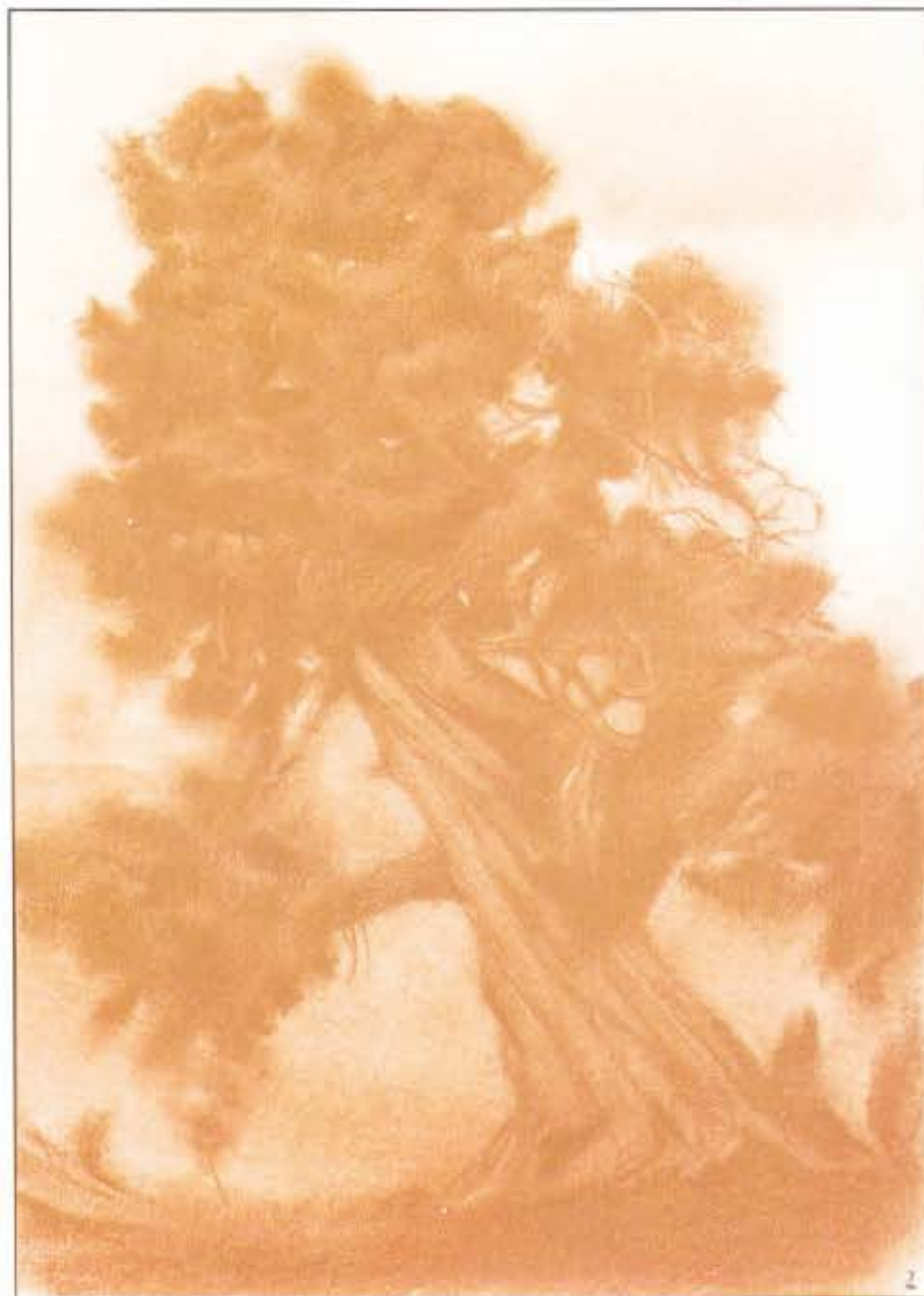
UNA COMBINACION INTERESANTE

La aplicación de la barra de sanguina por si sola no consigue la amplitud tonal de otros medios como el carboncillo, cuya escala tonal es bastante extensa. Por esta razón es muy frecuente emplear en la ejecución de dibujos a sanguina también la barra o el lápiz de color sepia. Al mezclar estos dos útiles la escala de la sanguina se enriquece notablemente y obtenemos el mismo espectro tonal que con el carboncillo. Como ilustración didáctica de la riqueza que adquiere esta técnica al ser mezclada con sepia, ofrecemos en estas páginas la variante de un mismo dibujo, en el que incorporaremos este nuevo color.



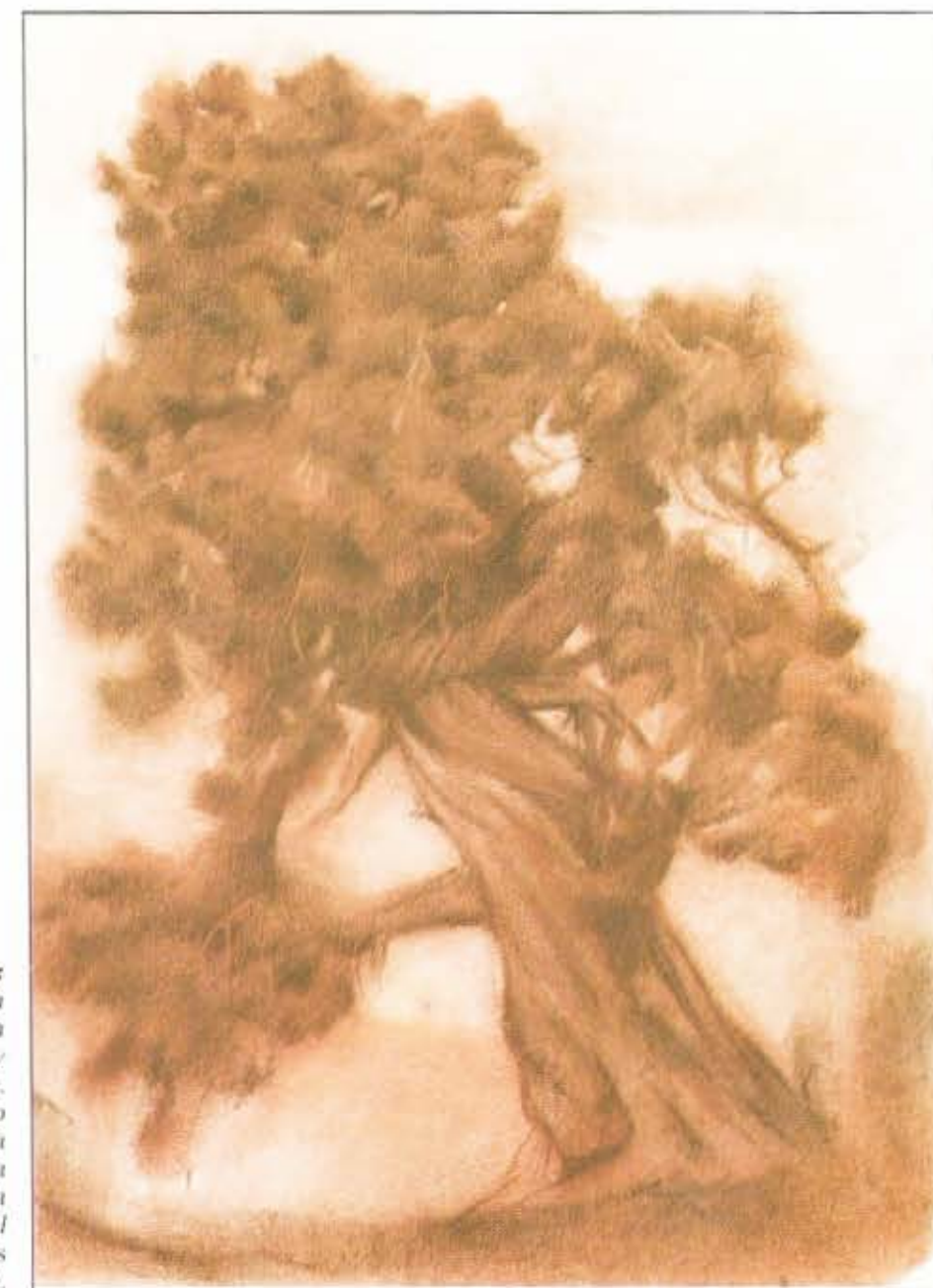
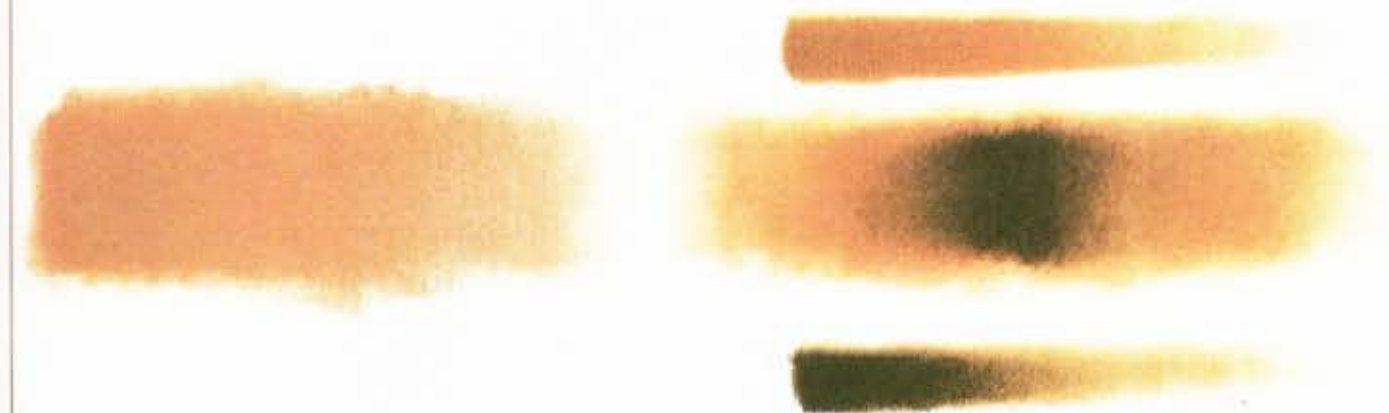
ENCAJE: Independientemente de los efectos que pretendamos conseguir, siempre habremos de comenzar el dibujo realizando un encaje muy suelto con sanguina, de la misma manera que si se tratara de carboncillo.

DIBUJO CON SANGUINA: Si realizamos el dibujo solamente con sanguina obtendremos una gran luminosidad en el motivo, aunque los contrastes no serán nunca excesivamente acusados. Realizaremos el difuminado con los dedos y precisaremos pequeños detalles con el lápiz de sanguina. La riqueza tonal de la sanguina, como se puede apreciar, presenta ciertas limitaciones.



El carboncillo y la sanguina

Escala tonal con sanguina y sepia



DIBUJO CON SANGUINA Y SEPIA: Si deseamos realizar el dibujo con sanguina y sepia obtendremos una mayor valoración tonal y contrastes mucho más acusados. El orden de ejecución del dibujo en este caso será: sanguina, sepia y finalmente sanguina (para armonizar el color obtenido). La escala tonal que se consigue al mezclar estos dos medios es bastante amplia.

UN MEDIO ATRACTIVO

Frente al carboncillo, la sanguina se presenta como un medio más estable, aunque su manipulación sea semejante a la de aquél. Es una técnica muy apta para realizar cualquier tipo de tema, pero fundamentalmente en la ejecución de estudios del natural. Debe utilizarse con papeles ásperos y el pigmento se adhiere mejor en el caso del carboncillo, por lo que los rectificadores son generalmente difíciles.

La presentación comercial más común de la sanguina y sus variantes es la barra, de reducido tamaño, con la que se puede obtener las gamas tonales que aparecen en la fotografía.

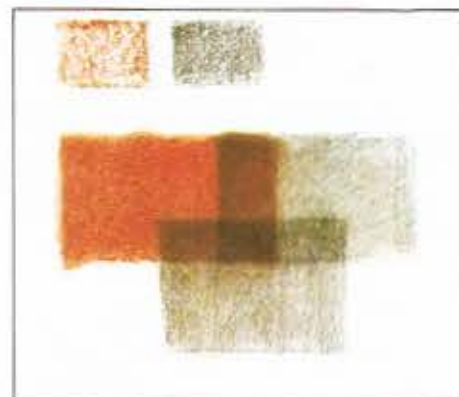
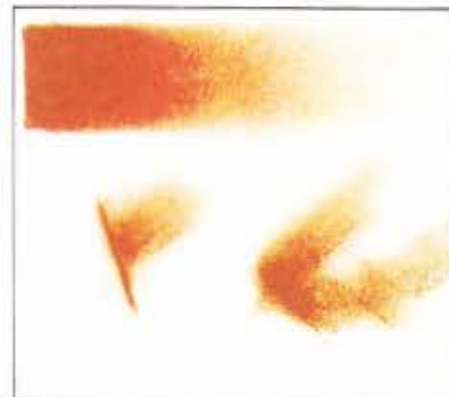


Además de su presentación en barra, la sanguina se fabrica también en lápiz. Esta forma comercial es muy útil para la ejecución de detalles.

APLICACION DIRECTA: Cuando se aplica el color directamente con la barra de sanguina se aprecia siempre la textura del papel.



DIFUMINADO CON LOS DEDOS: Es el método que debe ampliarse preferentemente, siendo muy útil con los tonos medio y oscuros.



DIFUMINADO CON DIFUMINO: Al difuminarse el color se torna anaranjado, el pigmento se integra más en el papel y su textura ya no es visible.

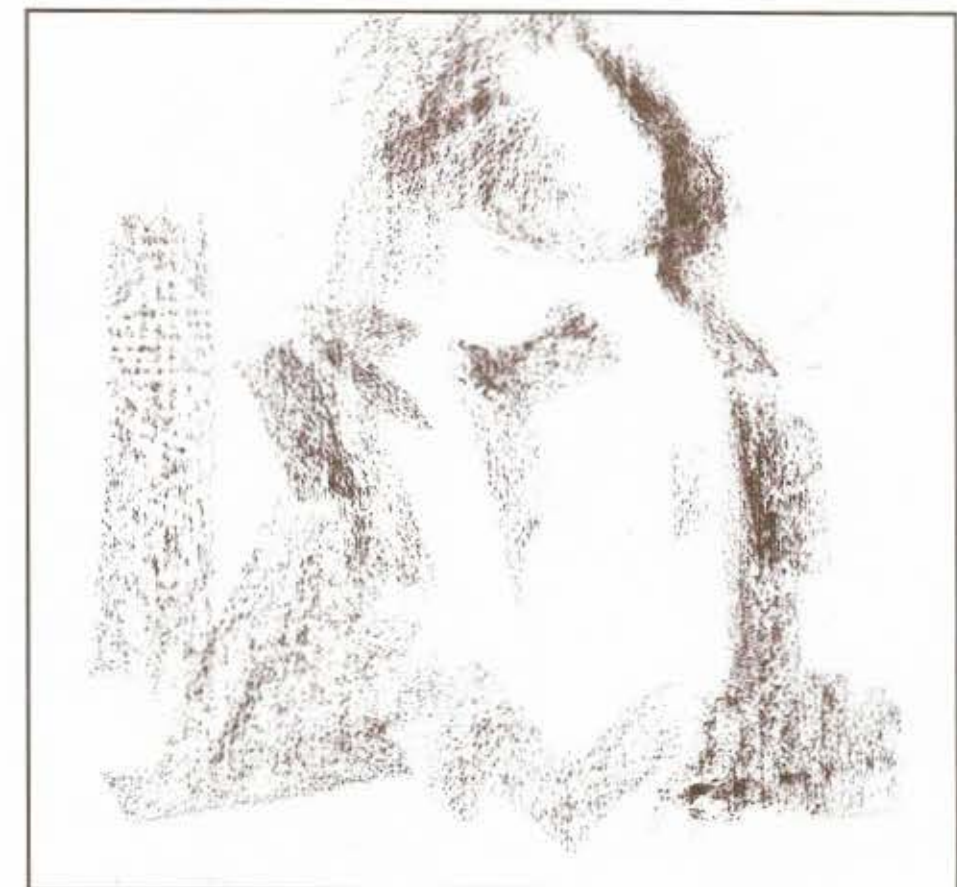
SANGUINA Y LAPIZ DE CARBON COMPUESTO: si se mezcla sanguina con el carbón compuesto, es necesario emplear difumino.

El carboncillo y la sanguina

OBJETIVO: LA SINTESIS

El apunte o boceto nunca debe interpretarse como «un dibujo en pequeño», sino más bien como una expresión viva del acontecer cotidiano o como un paso previo al desarrollo de una obra acabada. En ocasiones, sin embargo, el boceto ha trascendido los límites de su propia sencillez, culminando en realizaciones de sorprendentes valores plásticos y expresivos. Rembrandt, Delacroix, Courbet o Degas supieron imprimir en sus apuntes tal expresividad que llegaron a merecer el calificativo de obras de arte.

La introducción por ejercicios anteriores en estos medios nos facilita ahora para ejecutar apuntes rápidos, utilizando como modo expresivo la mancha. Tal práctica nos ayudará a desarrollar aún más nuestra percepción visual y el límite de tiempo que impone el boceto nos obligará a captar sólo los rasgos fundamentales del modelo.



Puesto que nuestro propósito es llevar a cabo un apunte rápido mediante manchas de carboncillo, el primer paso consistirá en entornar los ojos frente al modelo para facilitar la comprensión de los claros y oscuros más acusados, y plasmarlos, sin matizar, en nuestro papel.

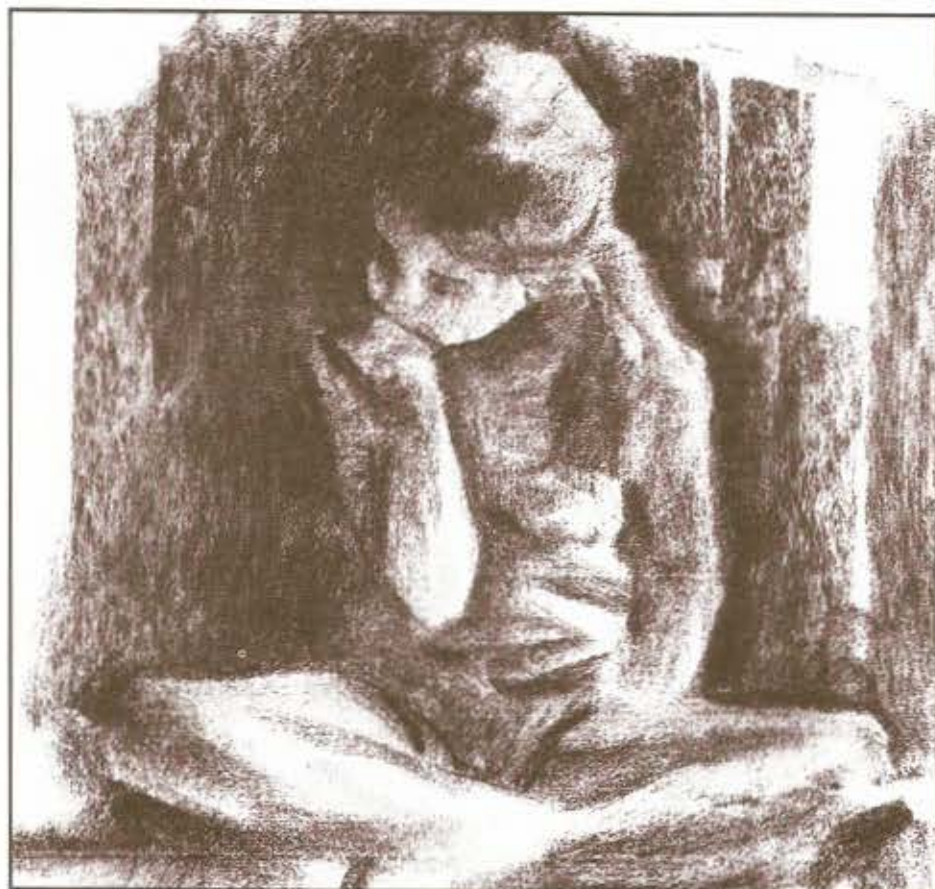
2

El siguiente paso consistirá en comenzar a ajustar las primeras manchas de carboncillo, trabajando siempre de una forma muy rápida y con un trozo pequeño de barra aplicándola de forma plana. En este momento el dibujo ya comenzará a identificarse con el modelo.



3

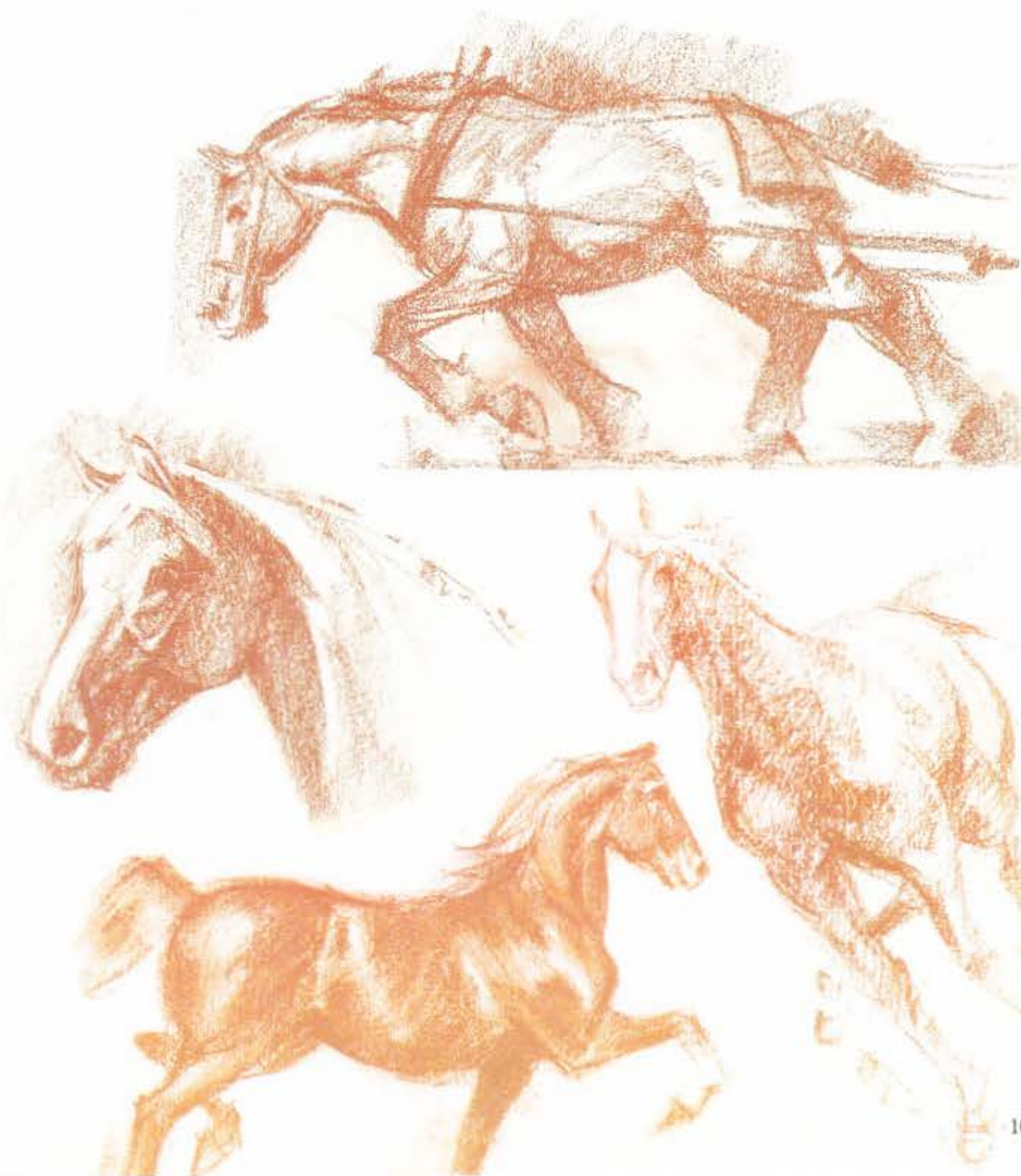
Seguimos aumentando la entonación del boceto de una forma general y no trabajando por zonas, hasta el nivel de acabado que nos hayamos fijado como meta. En cualquier caso el tiempo será un factor muy importante, puesto que un apunte no debe durar más de diez minutos.



El carboncillo y la sanguina

FUGACIDAD DE UNA IMAGEN

La ejecución de bocetos implica necesariamente la presencia de un modelo, cuya actitud es preciso representar con la mayor brevedad posible. Cualquier tema es digno de estar en un apunte, pero el dibujante deberá buscar siempre aspectos diferentes, aunque trabaje con un mismo modelo. De esta forma conocerá más a fondo el motivo y adquirirá la necesaria soltura en su representación. En esta página podemos observar distintos estudios de caballos en actitudes bien diferenciadas. Como medio común se ha empleado la barra de sanguina cuya aplicación debe ser siempre directa, a no ser que pretendamos llevar a cabo un apunte más acabado para lo que difuminaríamos con los dedos.





VARIEDAD DE MODELOS: por la diversidad de sus formas y movimientos los animales ofrecen un vasto campo de posibilidades al dibujante. Pero es imprescindible, para dominar su dibujo, ejercitarse previamente en la ejecución de apuntes rápidos del natural, en movimiento o en actitudes estáticas; aunque éstas serán siempre las menos frecuentes. A la hora de realizar apuntes de animales tendremos en cuenta tres aspectos fundamentales: velocidad de ejecución, retentiva y dominio de las proporciones. Preferentemente emplearemos medios rápidos como el carboncillo y la sanguina, reservando el lápiz de grafito en la ejecución de pequeñas formas.

El dibujo de hojas y flores



«Escaramujo y mariposa de vivos colores». Lemoyne de Morgues.

EL APUNTE RAPIDO DE HOJAS

Siempre que el dibujante quiera acceder a la profundización en un tema determinado, resulta absolutamente necesario realizar innumerables apuntes a partir de diferentes versiones de ese tema completo o fragmentado, que le permitan adquirir un conocimiento lo más completo posible del tema a desarrollar.

En el caso de hojas y plantas los estudios analíticos a partir del natural no sólo se deben incrementar por la enorme variedad de formas existentes, sino por el propio enriquecimiento didáctico que aportan estos elementos. El apunte de hojas constituye una práctica ideal para ejercitar de una forma amena y útil los trazos, aspecto importante del dibujo artístico.

Con los conocimientos adquiridos a partir de estos apuntes, estaremos en óptimas condiciones para afrontar el dibujo inmediatamente más complejo, que es el de plantas. En la representación de plantas habremos de trabajar también a partir de diferentes modelos con objeto de disponer del máximo de datos para poder abordar sin problemas cualquier imagen del natural.

U

no de los grupos temáticos en los que con mayor interés ha de ejercitarse el aficionado al dibujo es aquel que hace referencia a la naturaleza en sus diversas manifestaciones, tales como el paisaje y los distintos elementos que le componen. El dibujo de hojas, plantas y flores es, en este sentido, un tema ideal para conseguir ejercitar el trazo, al principio poco suelto, y también para trabajar con modelos reales que sirvan de comparación constante a nuestra obra.

Comenzaremos por llevar a cabo unos breves apuntes de hojas, para más adelante adentrarnos en la representación de distintos tipos de plantas que además de formalmente, se diferenciarán por el tipo de hoja que las integra. En este caso también el apunte será el mejor método para adquirir experiencia y práctica, acabando aquel dibujo que realmente merezca la pena completar a nuestro criterio.

El segundo gran apartado de nuestro tema lo componen las flores. En él jugarán un gran papel dos conceptos claves como la composición y el trazo. El trazo empleado diferenciará un tipo de flor de otro y la composición será fundamental para desarrollar un conjunto de flores y que éste resulte armónico.

Recordemos en todo momento que dibujar este tipo de elementos nos dará la pauta para poder abordar más adelante trabajos mucho más completos y artísticos, pero tengamos en cuenta también que cualquier pequeño dibujo, por insignificante que pueda resultar el tema, podrá constituir una auténtica obra de arte.



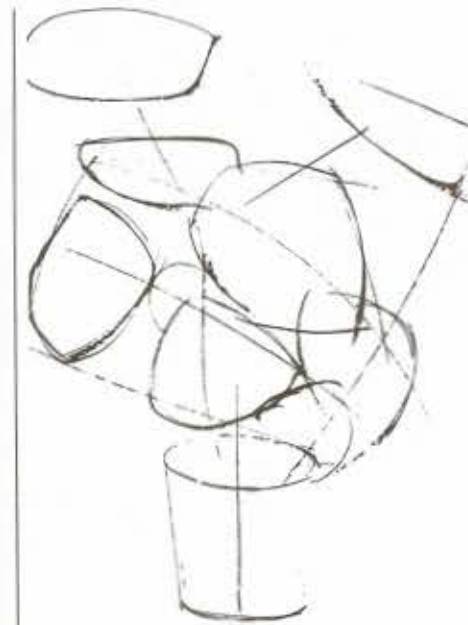
«Anemone nemorosa». Leonardo da Vinci.

DIVERSIDAD DE PLANTAS

El paso siguiente al desarrollo de dibujos de hojas consiste en la representación de plantas. Para ello es aconsejable llevar a cabo un buen número de trabajos que nos familiaricen con el tema. En este caso se trata de dibujos sencillos cuyos modelos están al alcance de todos. Será tarea del dibujante cuidar perfectamente el encaje de las diferentes formas para pasar a reflejar con exactitud las peculiaridades propias de cada planta: dimensiones, iluminación, perfiles de las hojas, etc.



1
Resulta muy importante partir de un modelo real que esté a nuestro alcance y con el que podamos familiarizarnos. En él verificaremos medidas y proporciones, a la vez que descubriremos la entonación que deberemos seguir.



2

Comenzaremos el dibujo realizando un encaje muy simplificado, empleando grandes trazos sin matizar en absoluto.



3

Una vez situadas las diferentes masas, comenzamos a ajustar el encaje de las hojas que componen la planta.



4

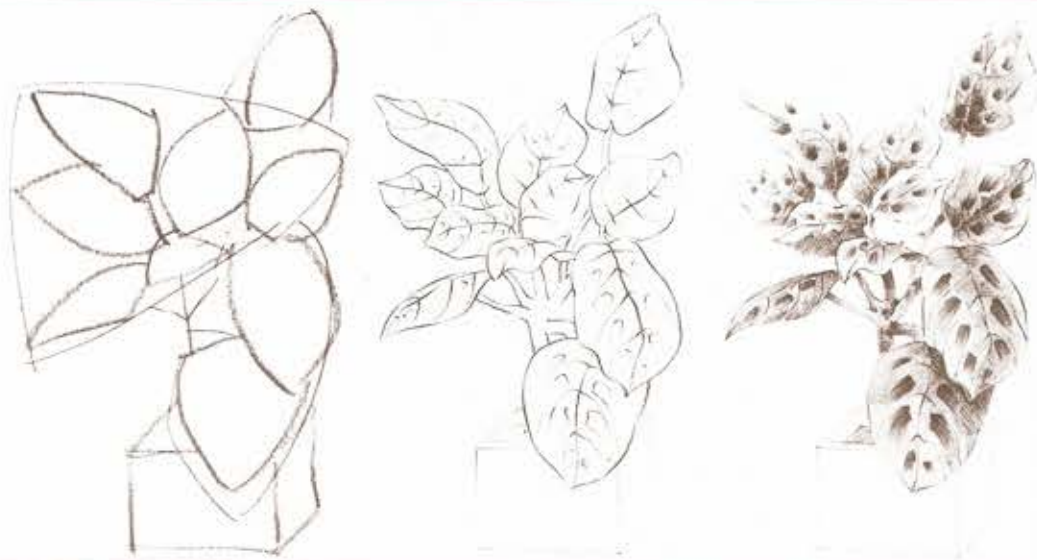
Realizamos una entonación aproximada, buscando los contrastes de tono más acusados.

EL CUADERNO DE APUNTES: el apunte rápido de hojas resulta un método muy adecuado para ejercitar el trazo, tanto en lo que concierne a los perfiles que ofrecen sus formas, como en lo referente a la diversa tonalidad que pueden presentar.

Tras un encaje muy general de las distintas masas de la planta, procedemos a eliminar las primeras líneas de encaje y nos centramos en la forma de las hojas. Por último, pasamos a realizar una entonación muy simple.



Siguiendo el mismo desarrollo precedente, situamos las grandes formas para proceder paulatinamente a ir fijando detalles de las diferentes hojas.



Abundamos en la línea de los dibujos anteriores, cuidando las diferencias formales con respecto a las otras plantas y midiendo también la entonación.

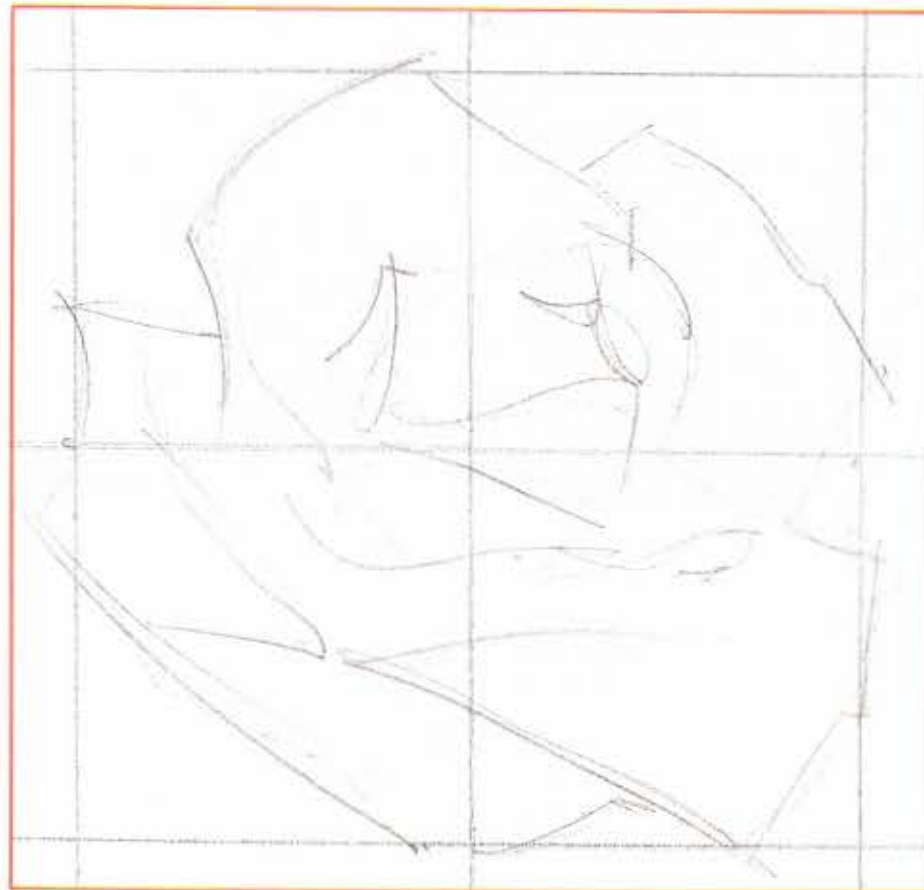


En la ejecución de dibujos propiamente artísticos de plantas deberemos tener en cuenta que cada modelo requiere un tratamiento específico en virtud de la imagen que representa y de la calidad expresiva que ofrece. Así, en este dibujo podemos observar una composición en la que cada tipo de planta ha sido ejecutado de un modo diferente, aunque en los tres casos se ha empleado lápiz de carbón compuesto.

EL DIBUJO DE FLORES

Las flores han supuesto en cierto tipo de aprendizaje de dibujo el tema clásico para iniciarse y, sin embargo, no es el más representativo. No obstante, su práctica es aconsejable, de la misma forma que el dibujo de hojas supone un buen modo de ejercitar trazos partiendo del natural. En primer lugar será preciso comenzar por el dibujo de una flor aislada, para lo cual resultará muy útil hacerla encajar dentro de una figura geométrica sencilla, como un cuadrado o un rectángulo, según la forma que posea el modelo. En caso de que la flor se inscriba en un cuadrado —por ejemplo, la rosa o el clavel— le dividiremos en cuatro partes iguales, dentro de las cuales podremos ir ubicando cada uno de los elementos de la flor en el lugar que le corresponda en el conjunto; es decir, cada una de estas cuatro divisiones nos va a servir para desarrollar el dibujo por partes y con puntos de referencia muy concretos y exactos.

1
Comenzaremos el proceso de dibujo de la rosa inscribiéndola en un cuadrado en el que realizaremos unas subdivisiones que nos permitan encajar con precisión la forma externa de la flor. Cuidaremos también las grandes formas de los pétalos, pero sin proceder a entonar aún.



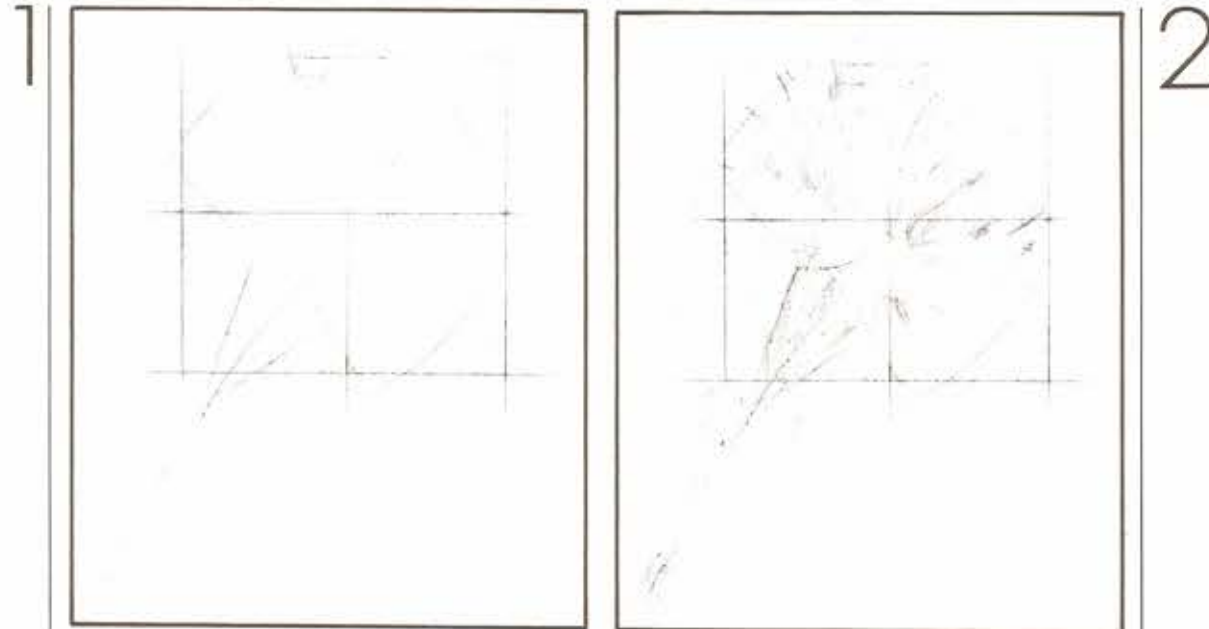
2
Seguimos trabajando sobre las líneas anteriores pasando ahora a desarrollar la entonación de la flor. Entornamos, como en otras ocasiones, los ojos, con lo cual simplificaremos notablemente la tarea y pasaremos a fijar los oscuros máximos, pero sin utilizar los lápices más blandos.



3
Eliminamos ya las líneas primitivas de encaje y procedemos a dibujar propiamente el tema, ajustando progresivamente la entonación, trabajando a punta de lápiz. Perfilamos los diferentes pétalos y buscamos una gran diversidad tonal que otorgará al dibujo un mayor realismo.

ELECCION DE TRAZO

El dibujo de cada flor requiere un tratamiento particular. Será especialmente el trazo un elemento que deberá cuidar el dibujante, puesto que mediante él se definirá la forma y la dirección de sus pétalos característicos. En unos casos habrán de ser cortos y enérgicos, en otros más suaves y largos e incluso envolventes.



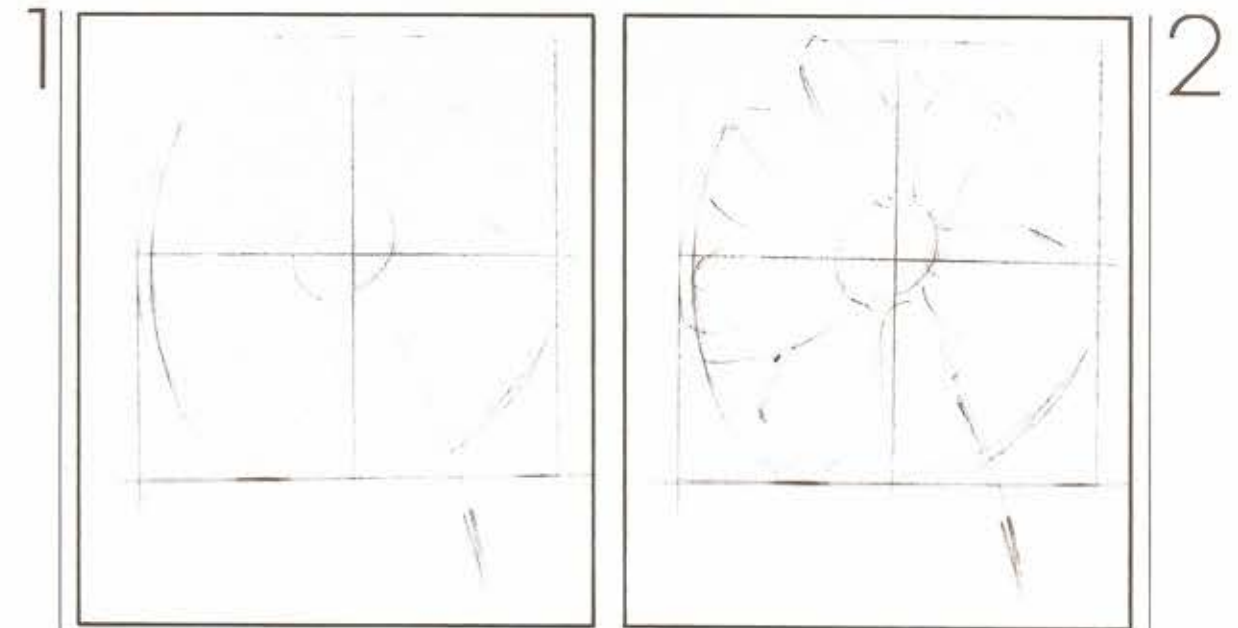
Comenzamos enmarcando el contorno del clavel en un cuadrado, que dividiremos en cuatro partes.

Dentro de cada una de las partes, localizándolos con exactitud, dibujamos los pétalos de la flor.



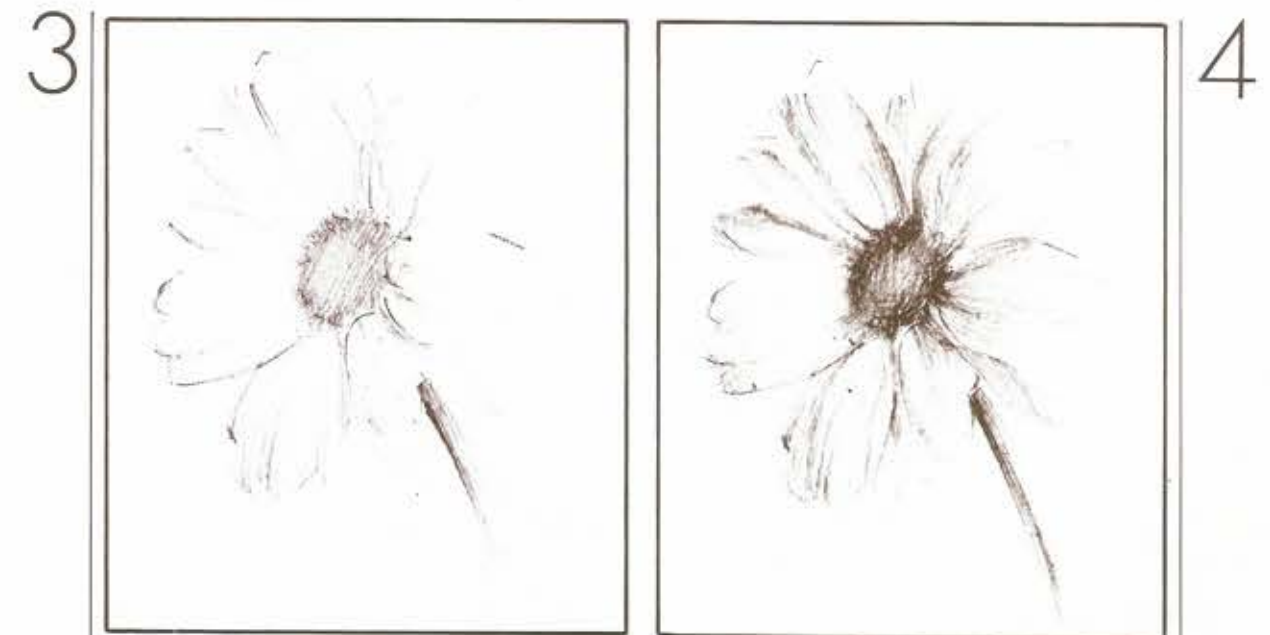
A continuación eliminamos el esquema que nos sirvió para encajar los primeros trazos y profundizamos en el dibujo.

En este caso la forma de los pétalos podrán definirse mediante la aplicación de trazos cortos y enérgicos.



El contorno circular de la margarita lo encajamos dentro de un cuadrado, el centro del cual será el centro de la flor.

Dibujamos luego, esquemáticamente, los pétalos dentro de las divisiones del cuadrado.



Abundamos en el dibujo de los pétalos y apuntamos la entonación entornando los ojos al principio.

Concluimos la matización tonal. Observemos que el tipo de trazo empleado en este caso es radial.

TIPOS DE COMPOSICION

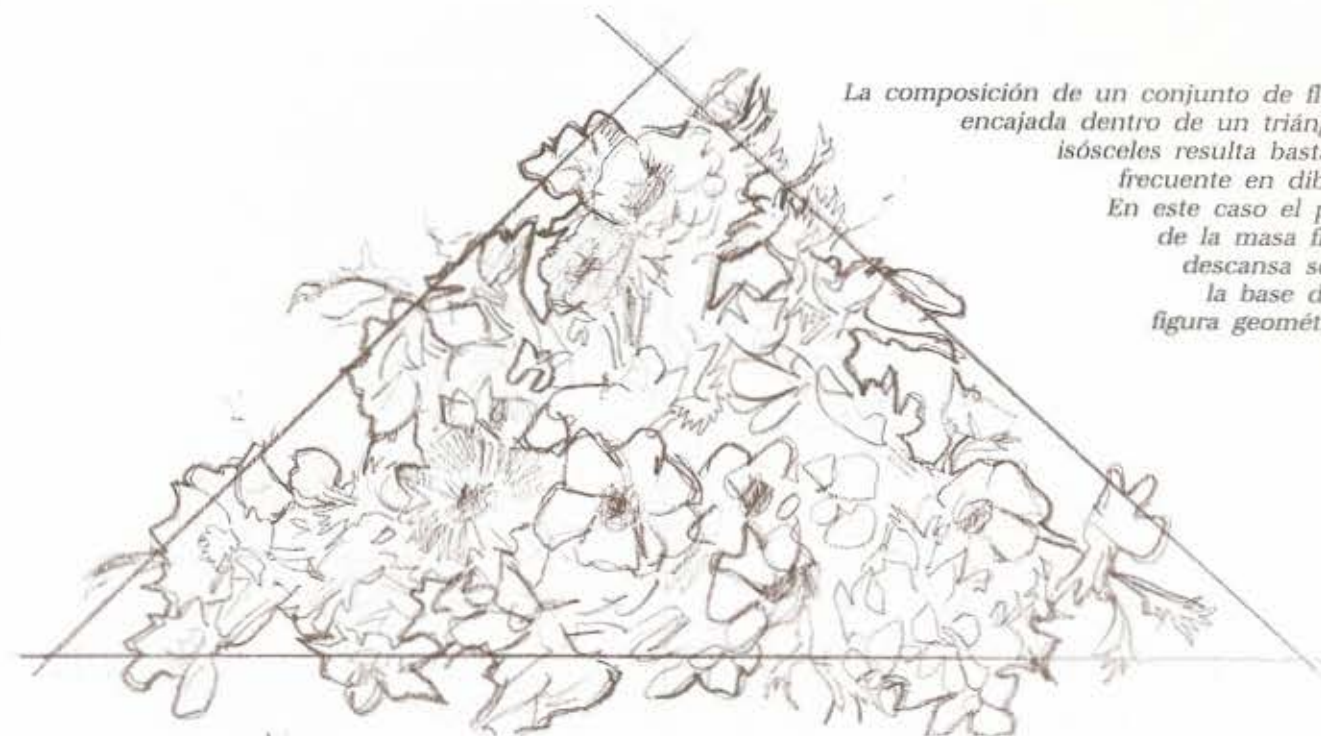
Generalmente el dibujante no se plantea en la representación de temas florales el hecho de plasmar una flor aislada, sino que su objetivo suele ser más complejo, enmarcando tal motivo dentro de un contorno más amplio. En este momento será absolutamente imprescindible que tenga en cuenta ciertas normas básicas que han de regir la composición floral. Así, el contorno deberá quedar encajado dentro de un triángulo, regular o irregular, más o menos agudo y elevado, según la forma que las flores presenten. Además, los diferentes tallos y grupos florales partirán del centro del dibujo para dispersarse, en los contornos, en un aparente desorden.

Las composiciones más correctas quedan enmarcadas en los triángulos isósceles (aquellos que tienen dos de sus lados iguales), siendo éstos más o menos agudos de acuerdo con el grado de estilización que ofrezca la masa floral. En ocasiones poco frecuentes se compone también atendiendo a los límites que marca un triángulo escaleno irregular.

El centro de la masa de flores es el punto más importante del conjunto, centro de atención de la mirada del espectador y motivo primordial para el dibujante. Por esta causa, los trazos deberán ser radiales, originándose todos en esta zona del dibujo. También la masa más densa, en cuanto a cantidad de flores, deberá descansar sobre la base del triángulo que limite la composición, estilizándose el conjunto de flores poco a poco y en sentido ascendente.



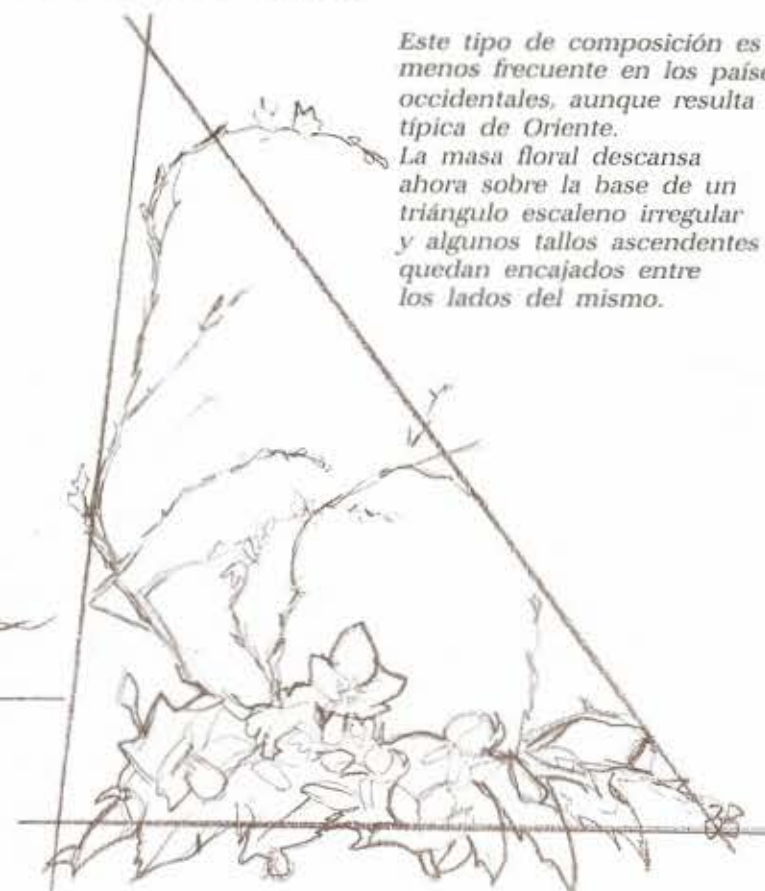
El dibujo de hojas y flores



La composición de un conjunto de flores encajada dentro de un triángulo isósceles resulta bastante frecuente en dibujo. En este caso el peso de la masa floral descansa sobre la base de la figura geométrica.



En esta otra composición observamos que el conjunto de flores presenta un aspecto notablemente más estilizado. El conjunto encaja bien, por tanto, dentro de un triángulo también isósceles, pero en este caso agudo.

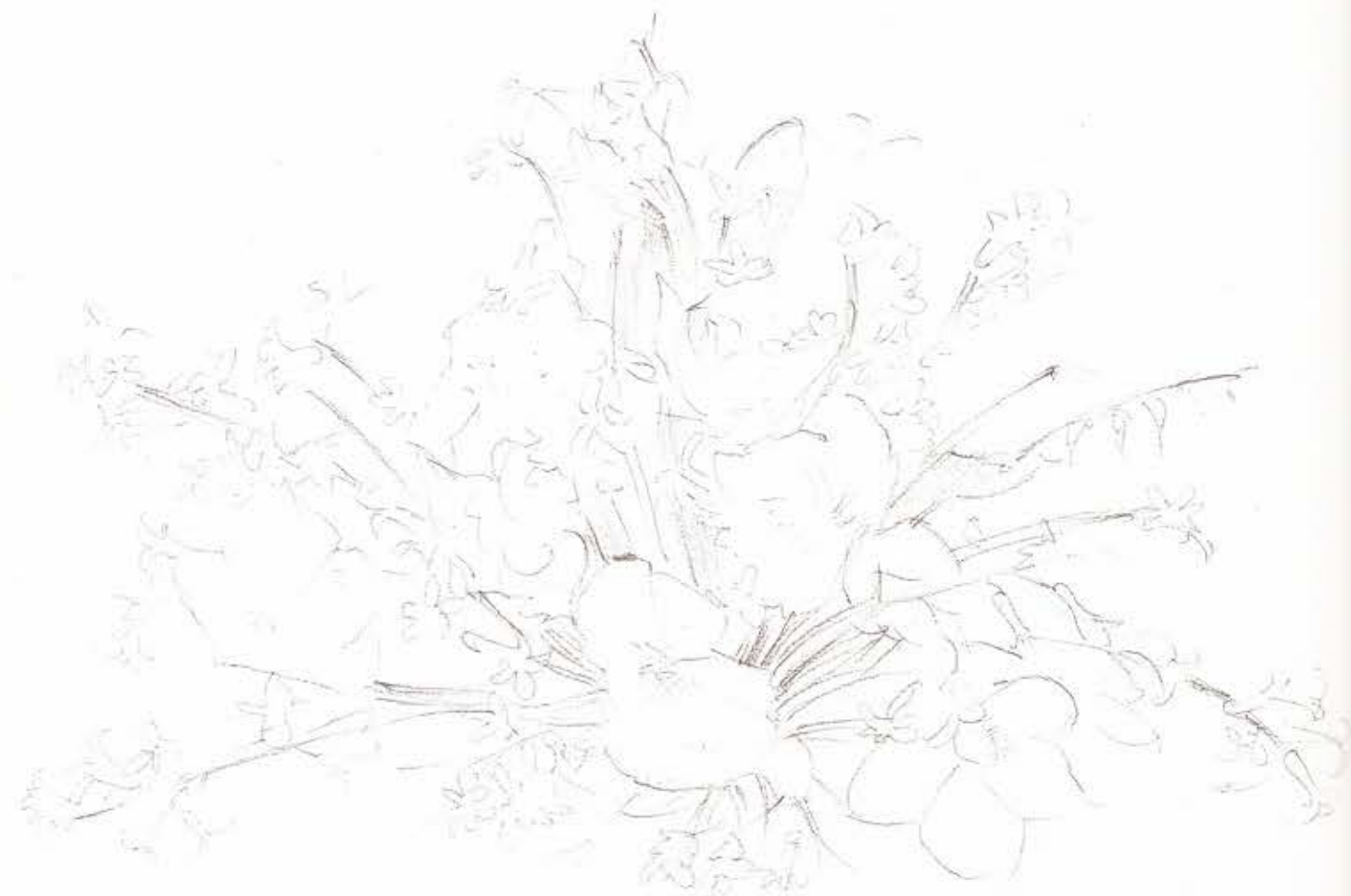


Este tipo de composición es menos frecuente en los países occidentales, aunque resulta típica de Oriente. La masa floral descansa ahora sobre la base de un triángulo escaleno irregular y algunos tallos ascendentes quedan encajados entre los lados del mismo.

UN CONJUNTO FLORAL

El primer paso a seguir en el desarrollo de un conjunto de flores consistirá en componer e iluminarlo, e inmediatamente pasaremos a preparar nuestro papel de dibujo sobre el que trabajaremos con grafito. Será objetivo prioritario buscar en todo momento un equilibrio compositivo formal y tonal que enriquezca la imagen, en sí misma bella.

Partiremos en este caso de una composición inscrita dentro de un triángulo isósceles, fuera del cual apenas quedarán algunos trazos aislados. La masa floral descansará en la base de la figura geométrica y será también el centro de atención de la imagen, recibiendo también los tonos más oscuros.



1

En primer lugar decidimos el tipo de triángulo que mejor convenga a la composición que tenemos como modelo y comenzamos a encajar en él de forma muy suelta el conjunto de flores. Marcamos luego las direcciones más características de los tallos y también la localización de las flores más importantes.

El dibujo de hojas y flores

2

Prescindimos del primer esquema compositivo y abundamos ya en el dibujo propiamente. Pasamos ahora a aplicar algunos detalles, los tallos y las flores, definiendo los perfiles más acusados y trazando ciertos contrastes tonales.



3

Terminamos el dibujo de las flores y sus detalles más importantes y acentuamos los tonos oscuros y algunos perfiles, marcando bien los contornos. Entonamos de forma progresiva, puesto que trabajamos con lápiz de grafito y conseguimos finalmente una adecuada variedad tonal.

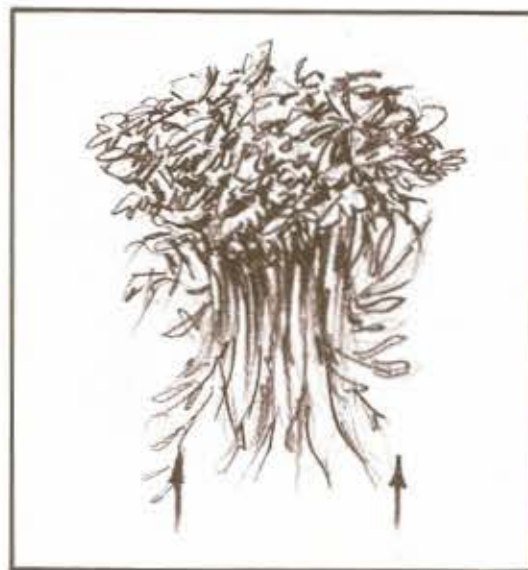


EJERCICIOS COMPOSITIVOS

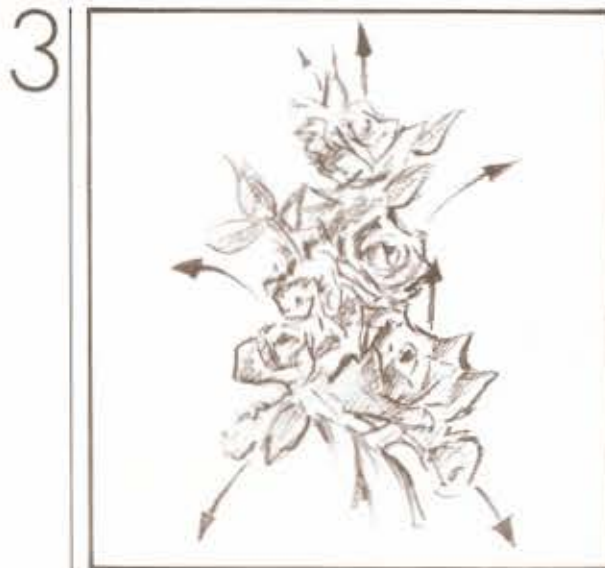
La composición es uno de los aspectos técnicos más importantes de la expresión artística tanto en lo referente al dibujo como a la pintura. No obstante no existen unas normas universales aplicables objetivamente en todos los casos para calificar una obra de arte. Será preciso en general perseguir en el trabajo creativo una armonía y equilibrio general sin llegar a la monotonía. Podría ser válida la clásica máxima «la unidad dentro de la variedad».



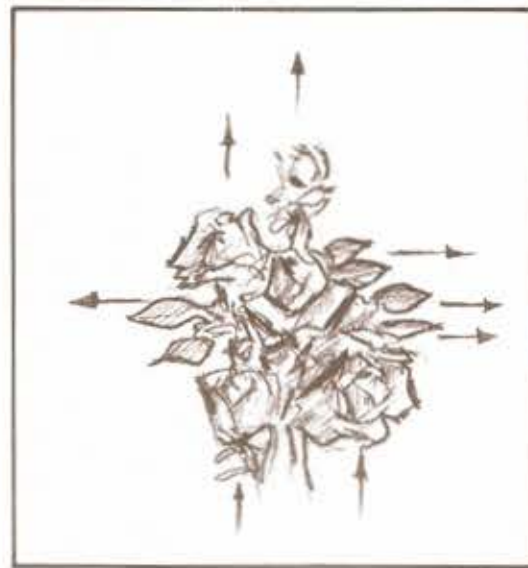
Ejemplo de composición de un conjunto de flores bien realizado, en lo que se refiere a la localización de la masa más abundante: la zona más poblada descansa en la base.



En este otro caso, la composición es incorrecta: la masa de mayor abundancia de flores se halla situada arriba, muy por encima de la base del triángulo.



En esta composición hemos conseguido intencionadamente un desorden aparente en las líneas direccionales que marcan los tallos más importantes. El dibujo es correcto.



Sin embargo, en esta otra composición hemos abusado de la simetría y el paralelismo, disponiendo los tallos principales en líneas direccionales que presentan un gran estatismo.

El dibujo de animales



«Lébre joven». Durero.

NECESIDAD DEL APUNTE

El dibujo de animales supone, dentro del conocimiento temático, un cierto carácter de especialización respecto a otros grandes grupos como la figura humana, el paisaje o los interiores. Es, por ello, un tema específico que requiere cierta versatilidad por parte del dibujante, aparte de unos conocimientos previos importantes.

El primer paso en la ejercitación del dibujo de animales consistirá en ejecutar apuntes rápidos a partir de modelos vivos, en diferentes posiciones y de diversos tipos, variando también el encuadre con el que serán reflejados en el papel de trabajo.

Los estudios a partir de un mismo animal nos harán conocer sus rasgos diferenciadores, a la vez que apreciaremos las proporciones entre los distintos elementos; pero en comparación con otros animales observaremos sus rasgos anatómicos diferentes, así como sus peculiaridades externas, como el tipo de pelaje o sus comportamientos concretos.



El movimiento en el animal obliga a ejecutar constantes apuntes en los que se capte con su verdadera magnitud la pose en un instante concreto. Entonces el dibujo parece reflejar la realidad con la misma intención que la cámara fotográfica fija la imagen en un segundo. En el presente dibujo podemos contemplar uno de los estudios que llevara a cabo Leonardo da Vinci para la ejecución del monumento ecuestre a Francesco Sforza.

Amplio y arduo grupo temático es el que hace referencia a los animales. Amplio porque son infinitas las formas y los volúmenes que la fauna ofrece el artista dibujante y arduo, porque no resulta fácil sintetizar y resumir una imagen generalmente en movimiento constante. Por ambos conceptos el mejor consejero que ha de tener el dibujante en la representación de animales ha de ser el cuaderno de bocetos. En él habrá de reflejar la imagen en su primera intención, ejercitando el trazo que más adecuado resulte para cada tipo de animal, en virtud de sus peculiaridades anatómicas y sus rasgos externos.

Con estas premisas hemos de abordar el tema de los animales con la mayor disposición de representar con fidelidad su imagen, partiendo siempre de los que nos resulten más próximos, pero sin olvidar la posibilidad de dibujar aquellos que resulten más exóticos. En ningún caso deberemos recurrir a la fácil solución de partir de imágenes estáticas de un libro impreso, sino que trabajaremos en todo momento observándolo en su entorno natural.

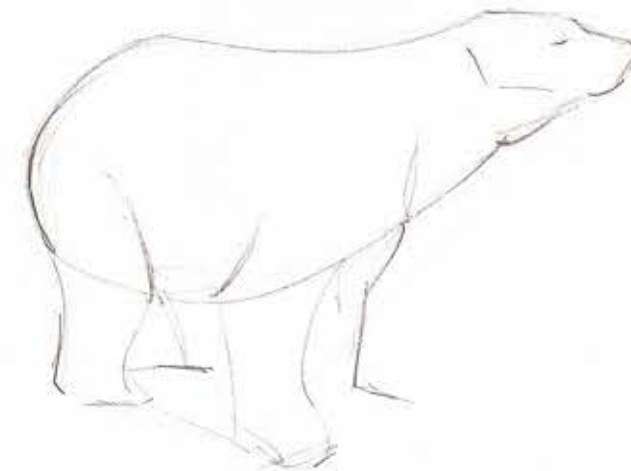
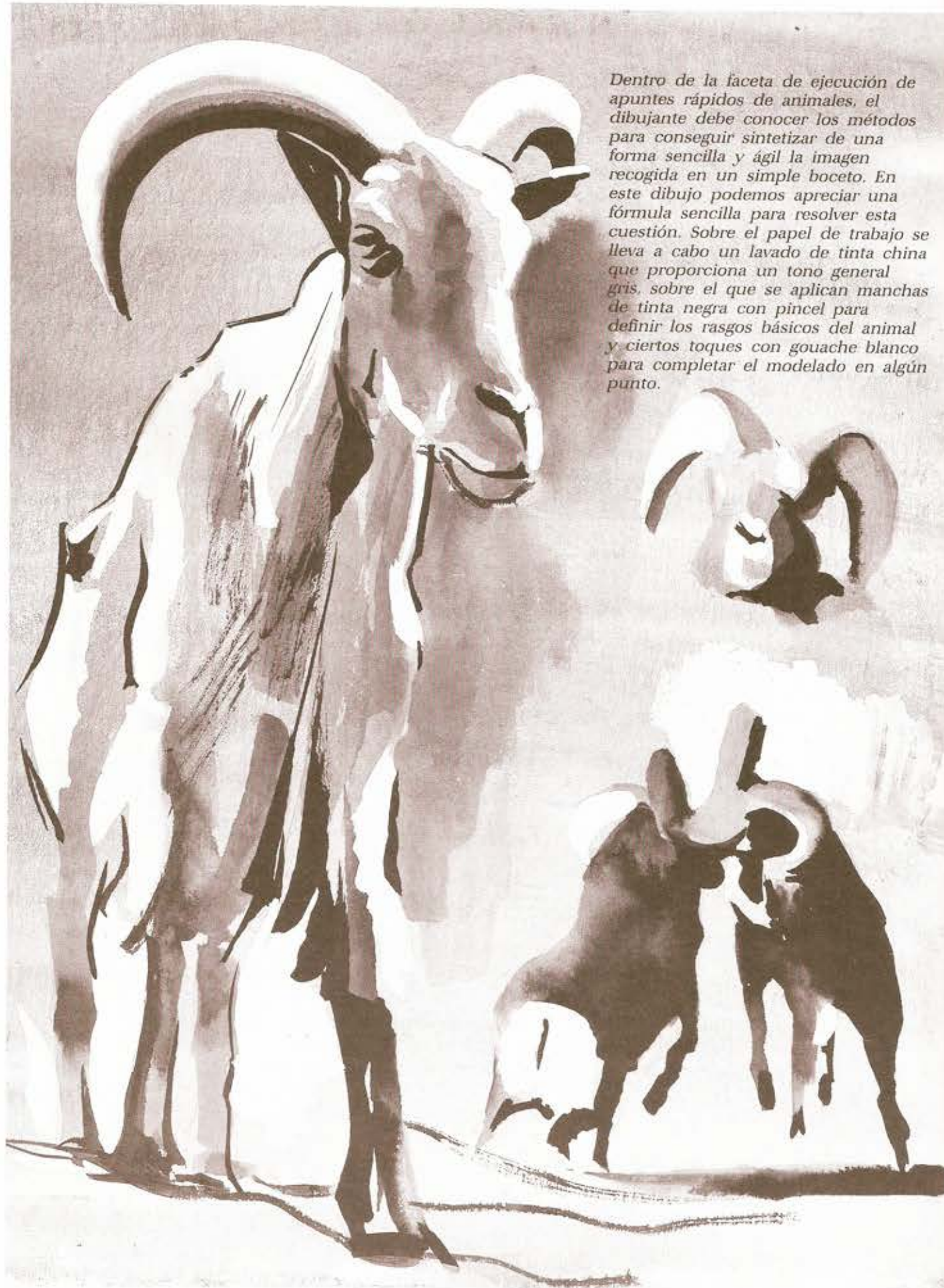
Culminaremos el desarrollo de este capítulo con el ejercicio que supone el dibujo de estos animales en su ambiente, pues éste será, por lo general, el destino que debamos otorgar a esta parcela del dibujo.

Por último, es conveniente tener muy presente que aunque no consigamos dominar alguna vertiente de este tema, no afectará especialmente al aprendizaje global de la técnica de dibujo, ya que en sentido estricto puede considerarse más una vertiente para especialistas, que una faceta en la que cualquier dibujante haya de demostrar sus dotes artísticas de forma continuada.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

Cada animal presenta al dibujante unas características propias debidas a su anatomía, a la peculiaridad de su movimiento, a la abundancia y longitud de su pelo y a su actitud habitual. Todo esto es necesario tenerlo en cuenta a la hora de enfrentarnos con la ejecución de su apunte rápido. Habrá diferencias de trazo y de matices tonales sobre las que no es posible generalizar, pero que es imprescindible observar y retener en la memoria para poder plasmarlas después correctamente en el dibujo.

Dentro de la faceta de ejecución de apuntes rápidos de animales, el dibujante debe conocer los métodos para conseguir sintetizar de una forma sencilla y ágil la imagen recogida en un simple boceto. En este dibujo podemos apreciar una fórmula sencilla para resolver esta cuestión. Sobre el papel de trabajo se lleva a cabo un lavado de tinta china que proporciona un tono general gris, sobre el que se aplican manchas de tinta negra con pincel para definir los rasgos básicos del animal y ciertos toques con gouache blanco para completar el modelado en algún punto.



Comenzamos efectuando el encaje general del animal mediante amplios trazos que encierran la forma exterior.



Entonamos progresivamente, simplificando al principio mucho el trabajo, para más adelante matizar los tonos.



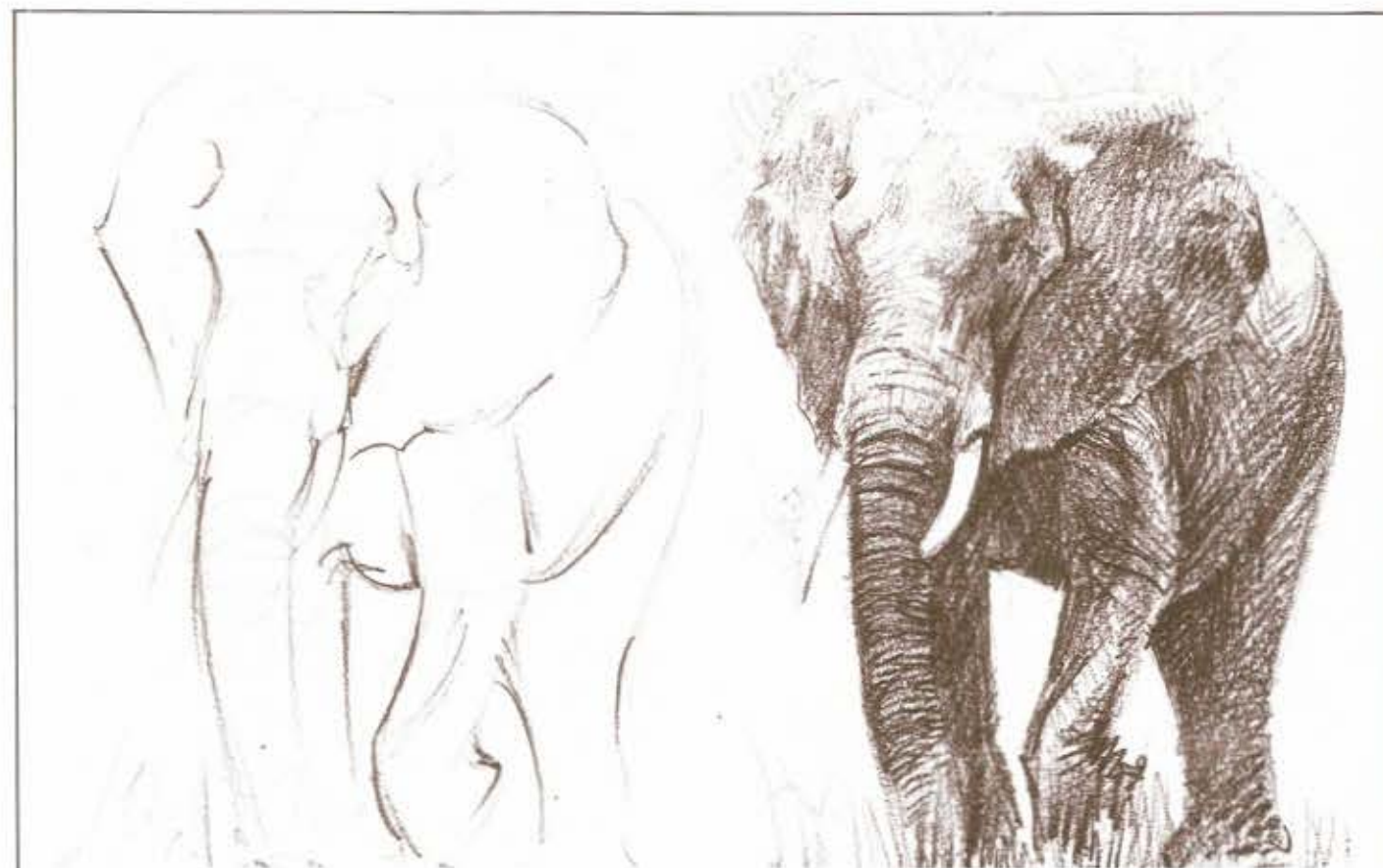
Localizamos la secuencia del movimiento que nos interese reproducir en el dibujo y la trazamos esquemáticamente.

Seguidamente, efectuamos una valoración tonal que nos servirá también para concretar las formas.



Después de estudiar bien las proporciones de los miembros, realizamos el esquema del movimiento.

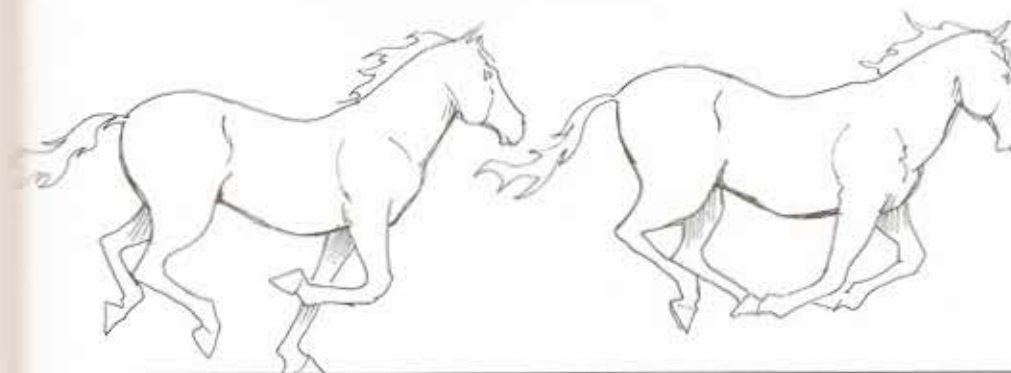
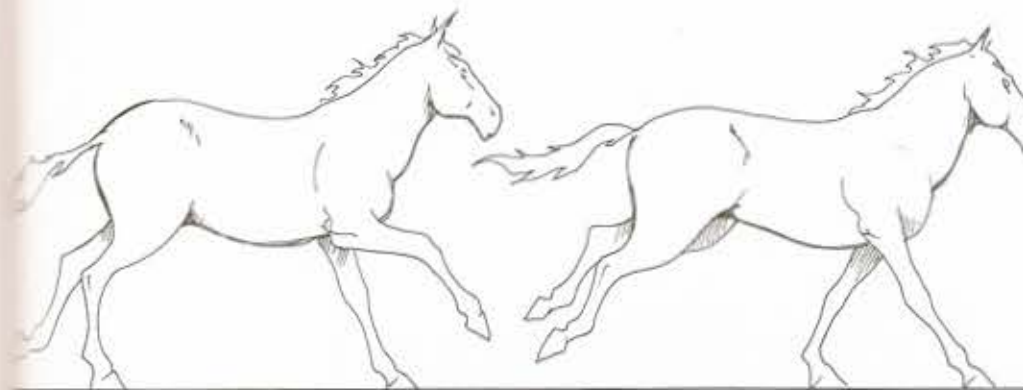
Concretamos las formas con la valoración tonal, en este caso efectuada con trazos cortos que sigan el sentido del pelo.



Trazamos el esquema de movimiento y de las masas más características y definitorias, dibujando rápidamente.

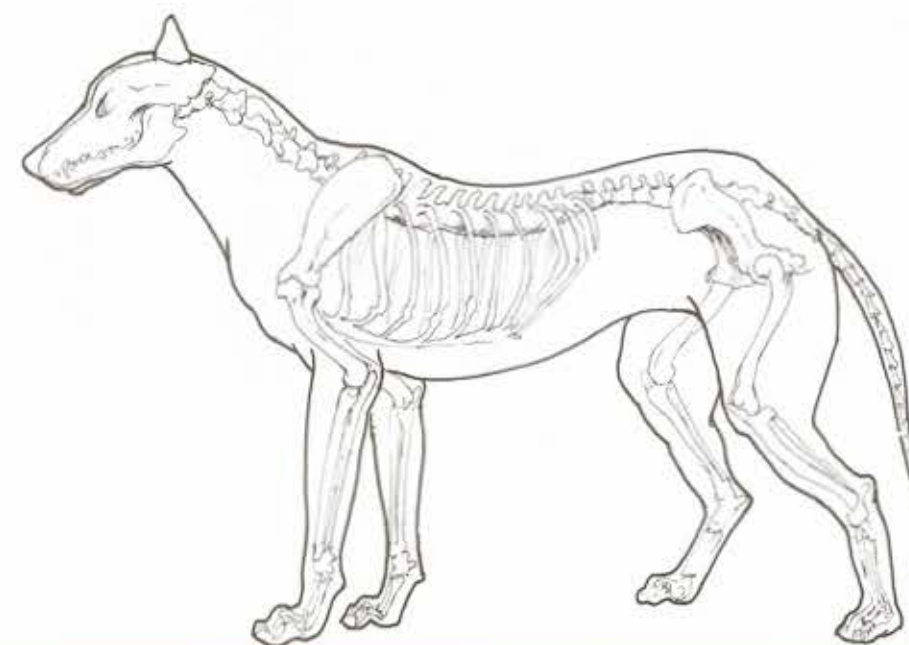
Concretamos luego las sombras y efectuamos una entonación general, haciendo un apunte con los valores tonales.

El dibujo de animales



EL MOVIMIENTO: aspecto fundamental en el dibujo de animales es la captación y representación exacta del movimiento, lo cual se logra tras un profundo estudio de sus actitudes peculiares. Resulta curioso constatar que hasta que no apareció la fotografía, se desconocía casi por completo los misterios del dibujo de animales en acción, llegándose a efectuar trabajos llenos de errores. Así, cabe destacar la antigua representación equivocada de caballos al galope con las cuatro patas extendidas y separadas del suelo.

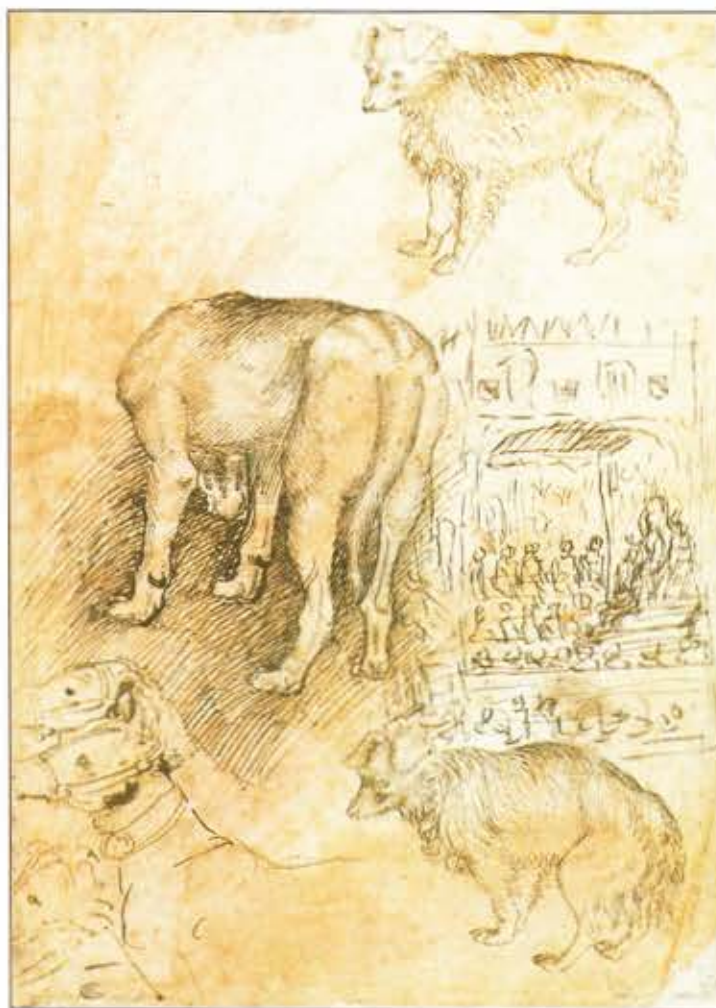
COMPARACION ANATOMICA: en el dibujo de los animales vertebrados, como en el caso de la figura humana, la columna vertebral será el elemento básico del movimiento y transmitirá a las extremidades las posiciones que adopta. La estructura ósea es prácticamente la misma en los animales vertebrados y en el ser humano, y además cuenta con los mismos elementos (caderas, costillas, omóplatos, etc.), aunque adaptados a las necesidades y hábitos propios de cada especie.



ANIMALES DOMESTICOS

Tras un muestrario de apuntes rápidos de animales, nos acercaremos al tratamiento de los prototipos más próximos al hombre, ya que serán ellos los que más fácilmente nos puedan servir de modelo para realizar nuestras prácticas de dibujo.

El perro y el gato, entre los animales domésticos, son de sencilla identificación exterior y de proporciones y constitución anatómica suficientemente diferentes como para poner en práctica nuestros básicos conocimientos al respecto. Será, como en tantas ocasiones, el ejercicio a partir de diferentes modelos naturales y la constante observación, la base para adquirir un profundo conocimiento del tema. La apariencia externa será lo más destacable a reproducir y por ello habremos de cuidar muy especialmente la entonación, la intensidad y dirección del trazo, con el fin de simular la superficie del animal, su forma y su pelaje. Los contrastes tonales, por último, definirán y matizarán los relieves musculares, los brillos y las diferentes texturas de la masa dibujada.



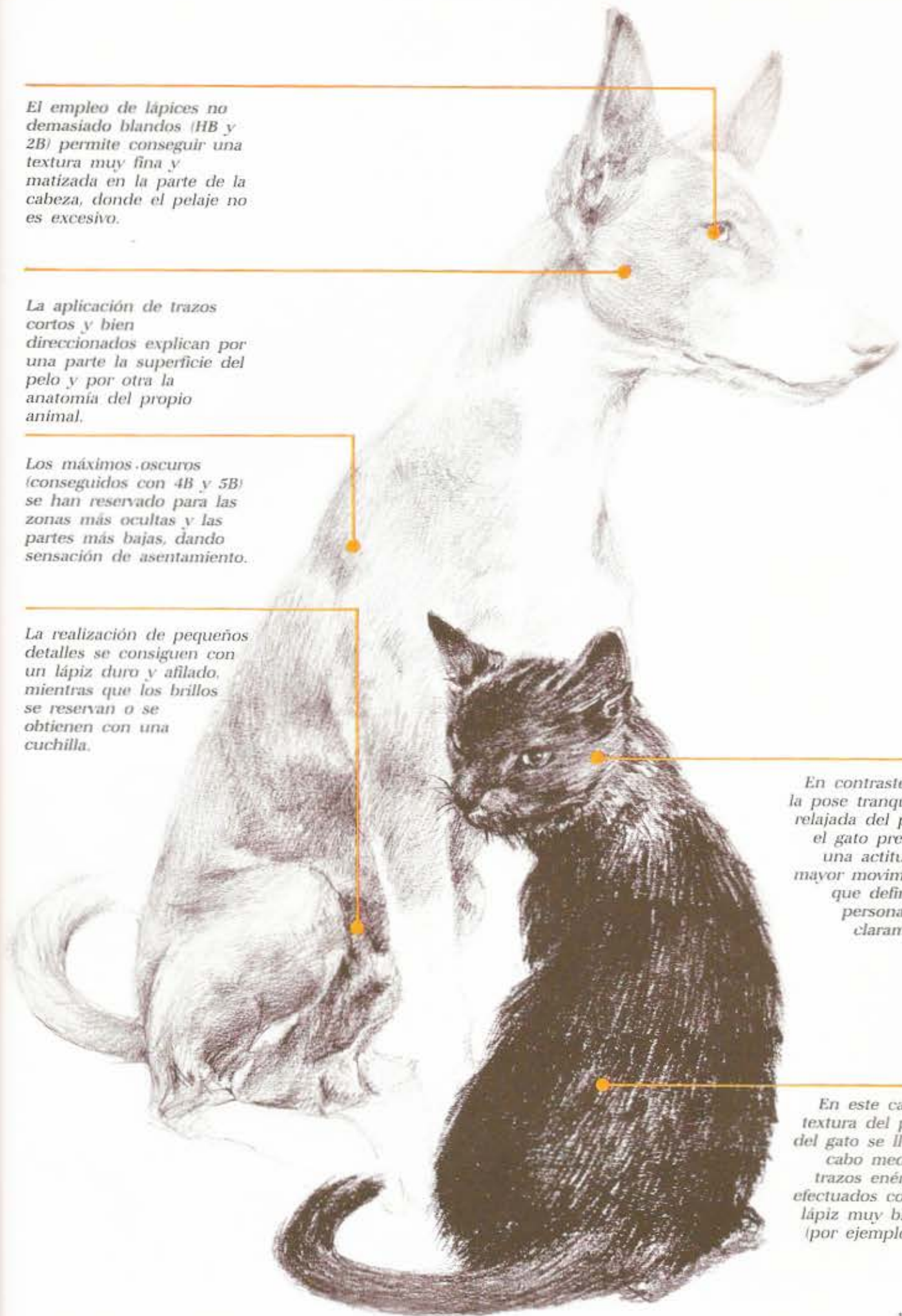
Pisanello, artista italiano de la primera mitad del siglo XV, es el autor de esta hoja de apuntes, en la que se encuentran estudios de perros realizados con pluma y tinta parda sobre papel frotado con rojo. Magnífico dibujante de animales, Pisanello, antes de ejecutar sus obras definitivas también llevaba a cabo varios bocetos de un mismo modelo en diferentes actitudes.

El empleo de lápices no demasiado blandos (HB y 2B) permite conseguir una textura muy fina y matizada en la parte de la cabeza, donde el pelaje no es excesivo.

La aplicación de trazos cortos y bien direccionados explican por una parte la superficie del pelo y por otra la anatomía del propio animal.

Los máximos oscuros (conseguidos con 4B y 5B) se han reservado para las zonas más ocultas y las partes más bajas, dando sensación de asentamiento.

La realización de pequeños detalles se consiguen con un lápiz duro y afilado, mientras que los brillos se reservan o se obtienen con una cuchilla.



En contraste con la pose tranquila y relajada del perro, el gato presenta una actitud de mayor movimiento que define su personalidad claramente.

En este caso la textura del pelaje del gato se lleva a cabo mediante trazos enérgicos efectuados con un lápiz muy blando (por ejemplo 8B).

UN TRATAMIENTO DIFERENTE

1

Llevamos a efecto, en primer lugar, el encaje rítmico del animal, estudiando principalmente su estructura general y ajustando y comparando las proporciones.



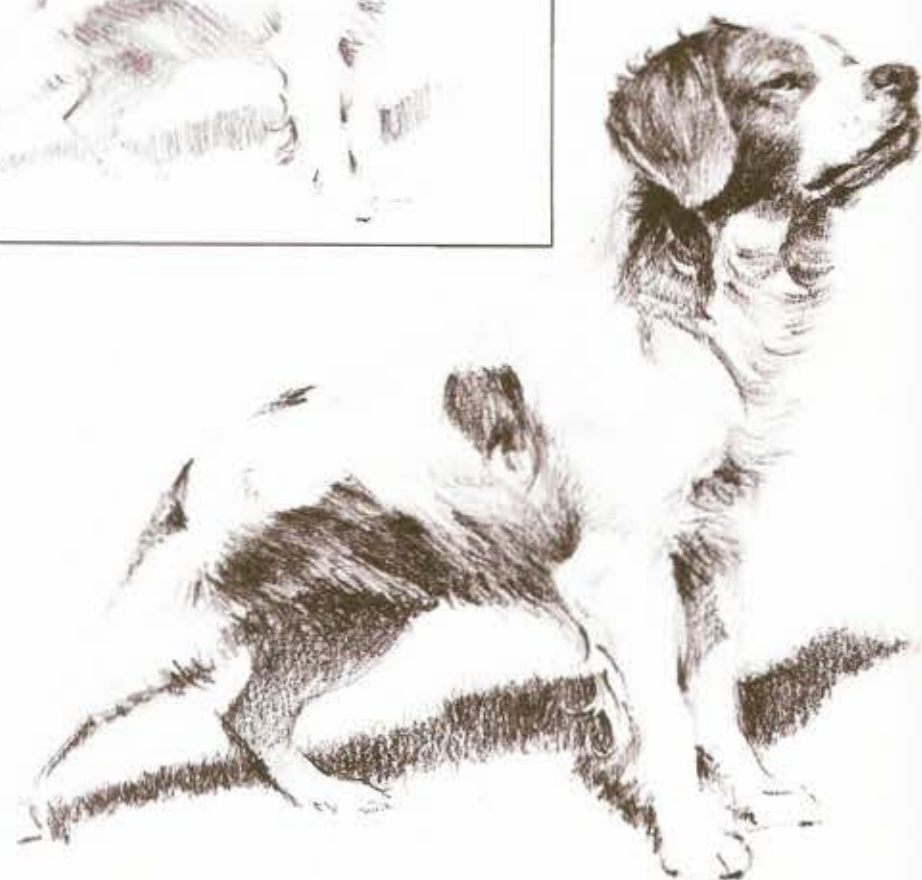
2

Realizamos la entonación general, cuidando especialmente la dirección del trazo en función del pelaje típico del animal y de la propia forma del mismo.



3

Avanzamos progresivamente en la entonación del dibujo, puesto que utilizamos grafito y llegamos a aplicar los oscuros máximos, pero respetando la dirección del trazo.



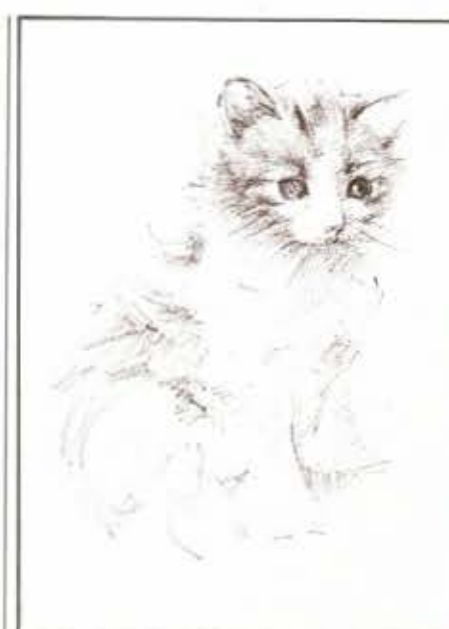
1

Realizamos el encaje de la forma considerando las proporciones y estructura del animal, que se halla en una pose más recogida.



2

Seguidamente llevamos a cabo el encaje lineal de la forma y apuntamos de una manera los puntos de entonación.



3

Pasamos ya a efectuar la entonación general del gato, comenzando por fijar los tonos más contrastados.

LOS TRAZOS Y EL TIPO DE PAPEL

Cada animal, al ser dibujado, exige un tipo de trazo determinado, debido a las formas que presenta su anatomía y a las características de su pelaje.

Además del empleo de trazos, el dibujante tiene la posibilidad de elegir papeles de distintos tipos que le proporcionen texturas diversas. En el dibujo que aparece en la parte inferior hemos empleado cuatro papeles diferentes para la representación de la misma cabeza de perro.



Cuando dibujamos un perro, habremos de utilizar trazos muy envolventes y largos, siguiendo una dirección uniforme en función de la forma anatómica y del pelaje.

EL GRANO DEL PAPEL: La importancia del papel empleado en el dibujo de animales es decisiva.

Si observamos este dibujo, apreciaremos la diferente integración de los trazos realizados con los lapiceros de grafito en virtud del propio grano del papel, ofreciendo resultados bien diferenciados.



Si el modelo es un gato, los trazos a realizar deberán ser radiales y sin llegar a definir la forma.

El dibujo de animales

AVES Y PECES

Nuestro acercamiento al dibujo de figuras del reino animal a través de la ejecución de apuntes, en primer lugar, y al dibujo de animales domésticos, más tarde, nos conduce a otras posibilidades artísticas más amplias. Aves y peces, por ejemplo, resultan las estructuras anatómicas más sencillas de captar por el dibujante, ya que no resultan demasiado alteradas por el movimiento, mientras que en otros animales la acción modifica en buena medida su forma: el movimiento contrae o distiende los músculos, y la piel y la anatomía sufre determinados cambios que el dibujante debe reflejar en su obra. En el caso de aves y peces, estos cambios resultan muy fáciles de captar, porque son leves, y su representación en el dibujo no representa más problemas que el hecho de conseguir detener la imagen.

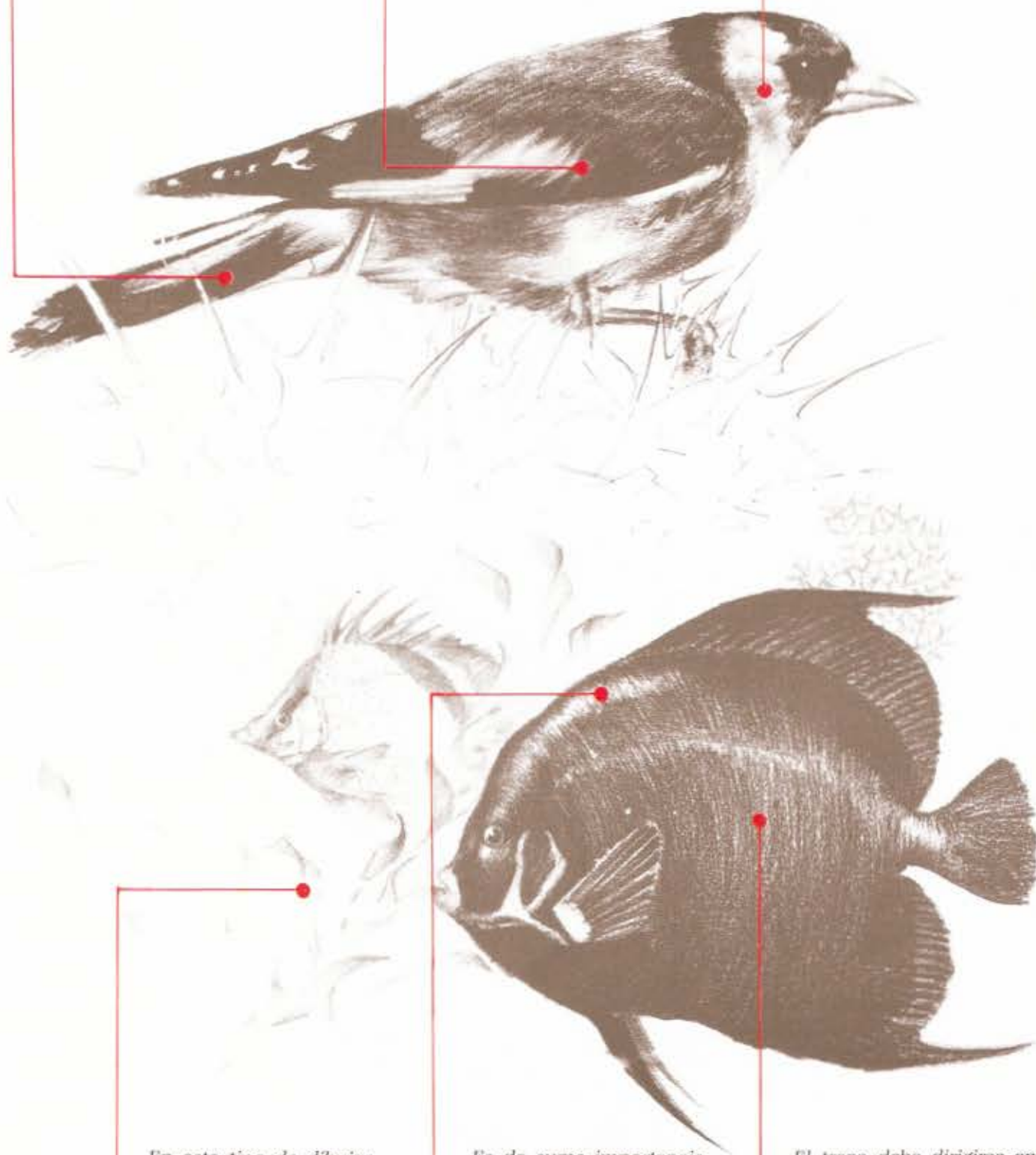


El dibujo de aves ha tenido frecuentemente aplicación en obras en que la naturaleza muerta es protagonista. El cuidadoso trazado de la forma y el dibujo de detalle de las plumas es complementado con el trabajo colorista que otorga dignidad y complementa este tipo de imágenes. En esta reproducción podemos ver «Dos aves colgadas de un clavo», de Lucas Cranach el Viejo (1472-1553), cuyo preciso dibujo se complementa con ciertos toques de acuarela.

En el caso del dibujo de las aves, el trazo siempre deberá ir dirigido en el mismo sentido del plumaje del animal.

Es frecuente encontrar en las aves una gran variedad cromática, que el dibujante representará con una adecuada entonación.

La actitud de perfil define con bastante exactitud tanto los rasgos como las formas de aves y peces.



En este tipo de dibujos resulta indicado aportar algunos datos que ambienten al animal, como algas, burbujas, etc.

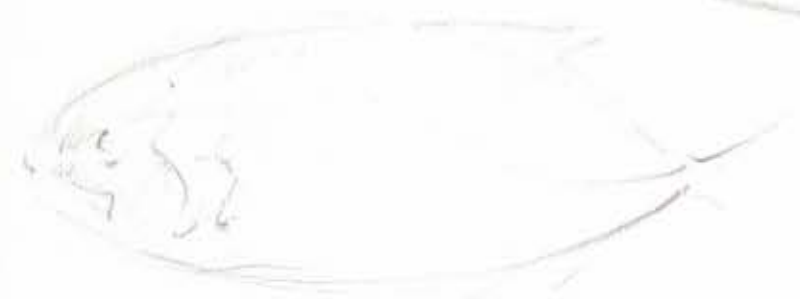
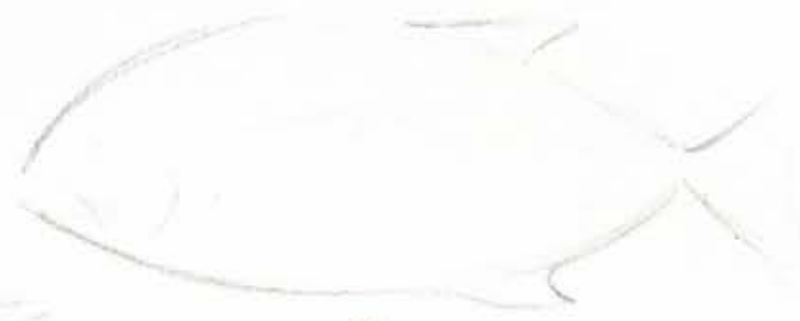
Es de suma importancia definir los brillos que se producen en la superficie del pez, como se aprecia en este punto.

El trazo debe dirigirse en este caso en función de la forma. No hay pelo, pero sí una textura lisa y limpia que hay que definir.

SENCILLEZ DE LINEAS

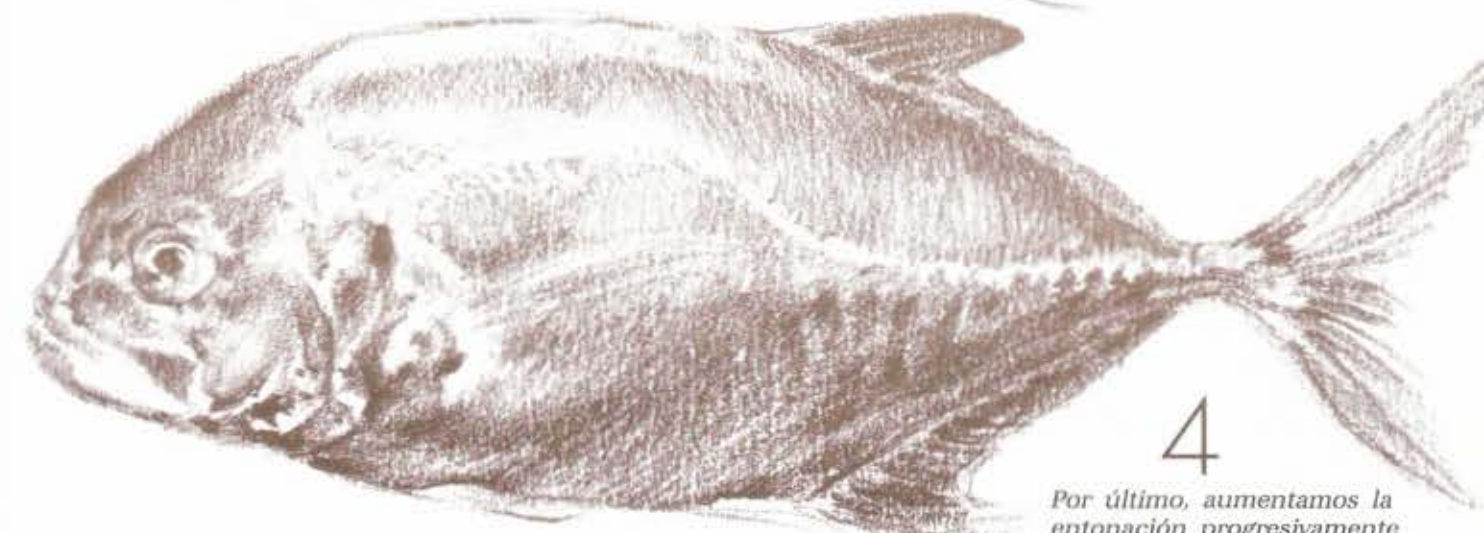
El dibujo de aves y peces tiene como denominador común la sencillez de sus líneas, fácilmente representables en un esquema amplio y la precisión con que debe plasmarse su plumaje o la superficie externa. Como norma general deberemos dibujar las aves dentro de un óvalo, del que parten cuello, cabeza y patas; y los peces quedarán encajados dentro de un conjunto de curvas que sigan el sentido de su volumen real. Las aves incorporarán a su forma el aspecto y sentido de su plumaje, y los peces habrán de reflejar en los trazos de su dibujo sus sinuosidades características.

1
Efectuamos un esquema general del pez, encajando la forma y estudiando la curvatura característica del volumen y señalamos las aletas.



2
Seguidamente ajustamos la forma, preocupándonos por el encaje lineal, a la vez que vamos reservando las zonas más claras dentro del dibujo.

3
Aplicamos ya una entonación general, definiendo así mejor sus formas características. Seguimos reservando los blancos que juzguemos necesarios.



4
Por último, aumentamos la entonación progresivamente y finalizamos el dibujo cuidando los reflejos.

EL MOVIMIENTO Y LOS TRAZOS

Empleando tinta y utilizando un pincel podremos conseguir efectos muy espontáneos en el dibujo de aves y peces. La variedad en cuanto al tipo de línea y la soltura del trazo se prestan muy bien para producir la sensación de movimiento característica de estos animales. El ave volando puede ser captada en una instantánea que ofrezca todo su dinamismo y su ingravidez, al igual que el pez, que puede ser representado deslizándose con suaves sinuosidades a través de la masa estable del agua.

Por otra parte, el tipo de trazo que se debe emplear en el dibujo de aves y peces es muy distinto de un caso a otro. Las exigencias vendrán siempre marcadas por la forma de cada uno de estos animales y también por su aspecto externo (el ave cubierta de plumas y el pez con la piel desnuda).



1
Comenzamos encajando la masa del cuerpo y las formas de las alas en un óvalo. Trazamos el cuello y las patas simplificando mucho el dibujo del animal.



2
Pasamos ya a ajustar la forma, cuidando la intensidad de las líneas en los contornos. Iniciamos también ligeramente la entonación general.



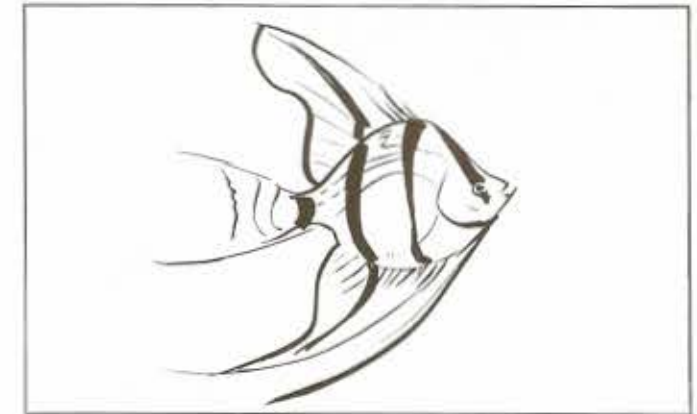
3
Procedemos ya a borrar las líneas de apoyo del dibujo (el óvalo, los trazos de las patas, etc.) y pasamos a fijar la entonación definitiva.



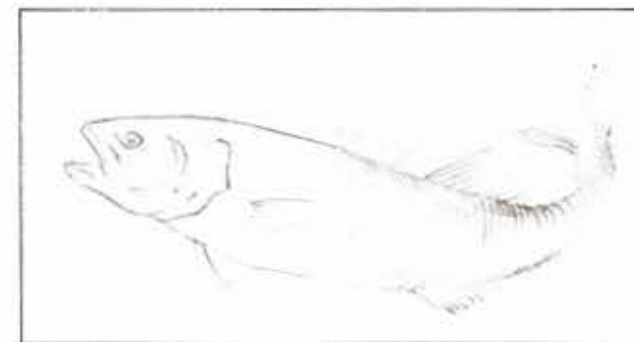
4
Repasamos los contornos y efectuamos una comprobación del trazo en virtud de la dirección que presenta el plumaje.



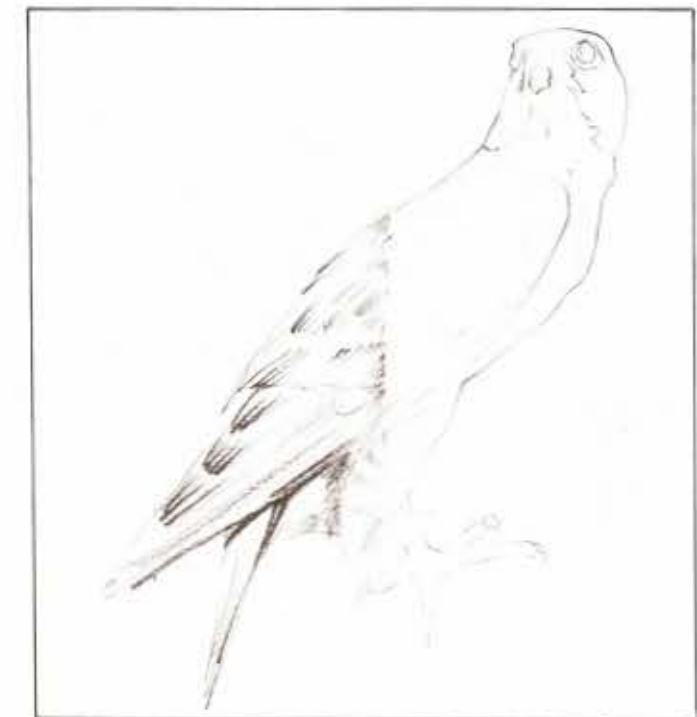
Instantánea captada con tinta y pincel de un ave volando: su masa, su plumaje y la sensación de movimiento han sido plenamente transmitidos al espectador.



El deslizamiento del pez a través de la masa acuática queda reflejado mediante la soltura y variedad de los trazos que brinda la tinta al dibujante.



En el dibujo de los peces, los trazos serán fundamentalmente envolventes, en función de su forma real, ya que su piel se halla desnuda.



Los trazos que debemos aplicar en el dibujo de las aves serán los adecuados —cortos, largos, rectos o curvos— al tamaño y dirección de su plumaje.

ESCENAS DE ANIMALES

La representación de animales aislados, tal y como los hemos venido ejecutando hasta este momento, puede constituir una obra de arte; pero su primordial función consiste simplemente en llegar a conocer perfectamente diversas actitudes, y con un carácter artístico más definido.

La importancia que el animal tenga dentro de una escena más compleja dependerá del interés expresivo de la obra, ya que podrá cobrar un papel de protagonista o simplemente de complemento de otros elementos más destacables.

Especialmente en aquellas circunstancias en que el animal tenga cierta relevancia en la escena será definitivo el conocimiento que tengamos respecto a ese tipo concreto de animal. Así, pues, como el problema más arduo con el que el dibujante se encuentra ante el tema de los animales es la imposibilidad de mantenerlos en una pose determinada, deberá conocerlas todas de memoria. Para lo cual es imprescindible el estudio minucioso de actitudes y comportamientos, y la adecuación del animal a los demás elementos que intervengan en el tema.



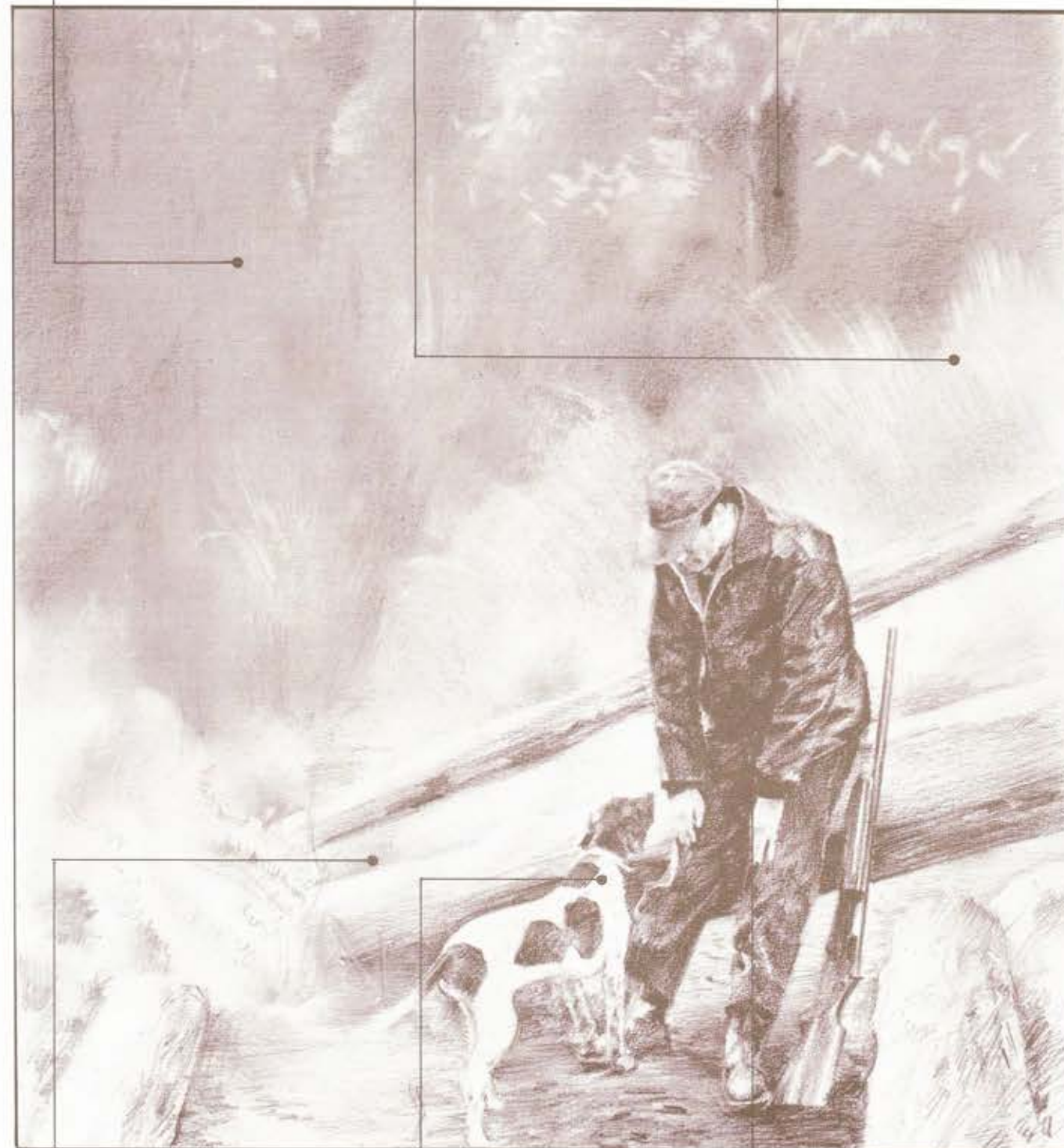
Fruto de la observación directa de los caballos, de su anatomía y comportamiento es el dibujo realizado por Miguel Ángel (1475-1564) y titulado «La caída de Faetón». El violento escorzo que ofrecen los caballos cayendo, en unas posturas inverosímiles, demuestran el profundo conocimiento que el artista del dibujo de estos animales y la técnica prodigiosa con la que contó en el momento de la ejecución de su obra, a base de trazos envolventes y sorprendentes contrastes de tono y matizados.

El dibujo de animales

El fondo, que ocupa una gran parte de la imagen, apenas se halla sugerido dentro del dibujo, mediante unas manchas fuertemente difuminadas.

Mediante la aplicación del lápiz de goma se han extraído blancos en determinados puntos, que simulan la existencia de hojas e hierbas.

Puesto que el fondo está concebido como elemento relajante dentro de la composición, en él no existen bruscos contrastes de tono.



El efecto de comunicación entre las dos figuras (cazador y perro) está favorecido por la posición diagonal del tronco del árbol.

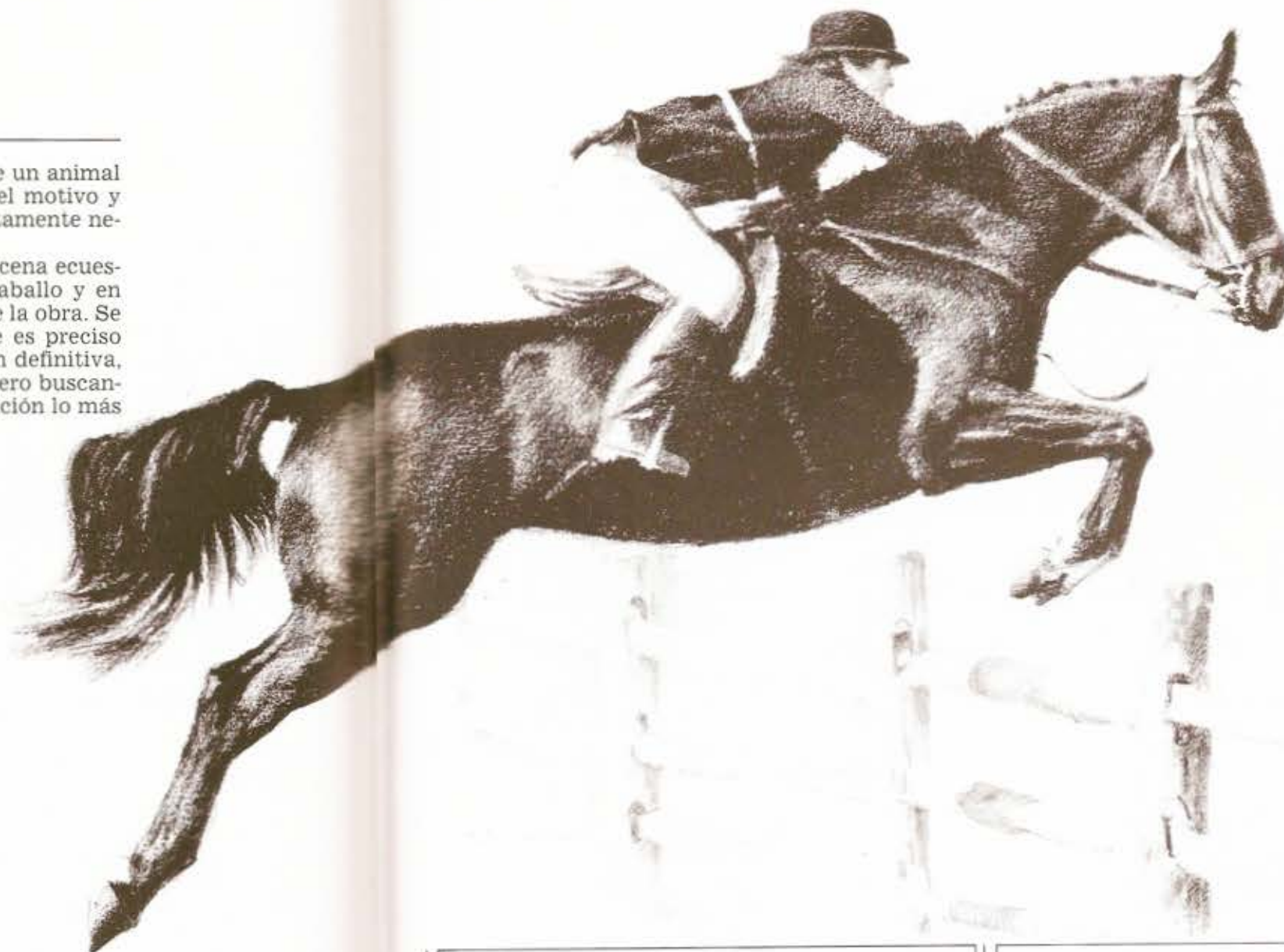
La actitud del animal, aunque inmóvil, no debe ser estática, sino que ha de ser natural (observemos la posición de las patas o el rabo desdibujado).

La figura humana, dentro de este tipo de trabajo, no ha de tener demasiada identidad, sino que debe ser un elemento referencial y compositivo.

UNA ESCENA ECUESTRE

En la ejecución de dibujos complejos en que la figura de un animal se incluye con cierta relevancia, los apuntes previos del motivo y del propio animal en distintas actitudes se hace absolutamente necesario.

Como muestra de trabajo completo proponemos una escena ecuestre sin apenas entorno, pero en la que la figura del caballo y en segundo plano la figura humana son elementos claves de la obra. Se trata sólo de un ejemplo en el que fundamentalmente es preciso reflejar el movimiento del animal en medio del salto. En definitiva, el artista deberá trabajar el dibujo como si se tratara, pero buscando también el acabado de la obra, mediante una entonación lo más ajustada posible.



1

Desde el primer momento trataremos de captar el movimiento del animal. Para ello emplearemos un trazo muy rápido en el encaje rítmico, en que ajustaremos las proporciones.



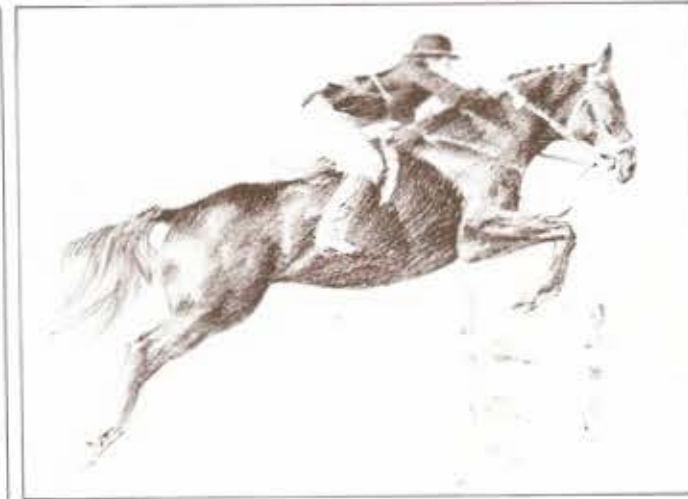
2

Seguimos concretando el encaje del tema, realizando pequeños detalles en la forma y apuntando ya desde este momento las distintas entonaciones del dibujo.



3

Efectuamos más adelante un esquema general de los tonos, mediante el que vamos situando los relieves de la musculatura del animal, de suma importancia en este caso.



4

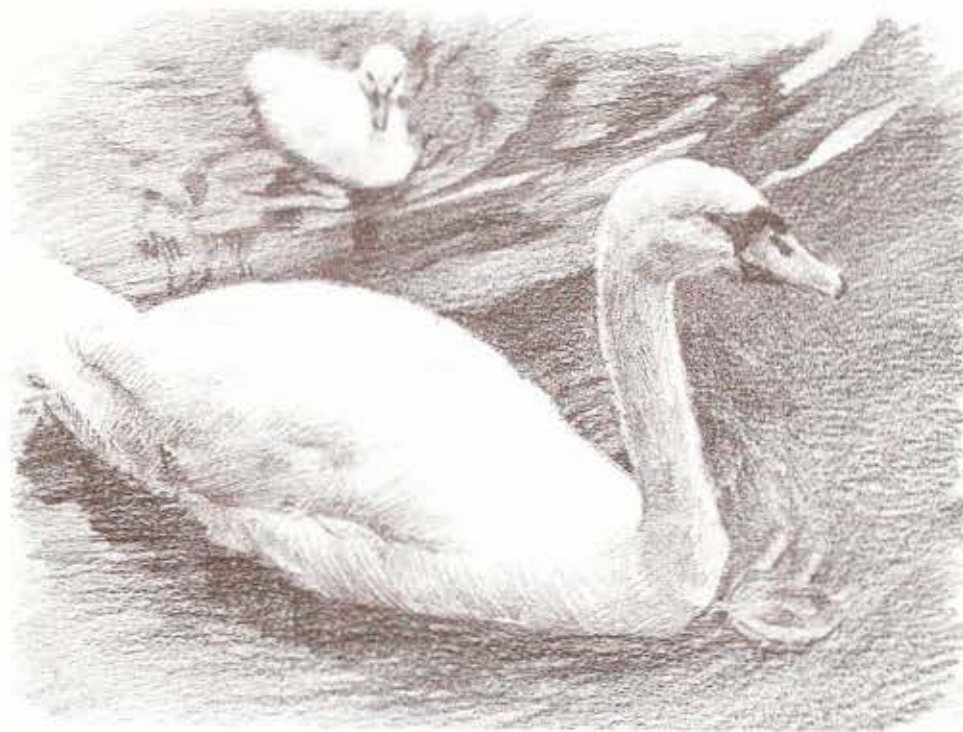
Progresivamente vamos aumentando la entonación general. Finalmente llegamos al máximo de intensidad tonal, desarrollando ciertos detalles.

PRACTICANDO CON BOCETOS

Según lo dicho anteriormente, la ejecución de apuntes de animales dentro de un ambiente propio han de apoyarse en apuntes efectuados directamente del natural, para que tengan el realismo y la naturalidad propia del entorno.

Sería falso que el dibujante captara la actitud del animal y lo incluyera dentro de un ambiente no apropiado, como será también falso que le atribuyera una pose irreal. Por todo ello, recordemos como recomendación final que deberemos aprovechar las oportunidades de acercarnos a la naturaleza y con nuestro cuaderno de apuntes captar con el mayor detalle posible y en un breve espacio de tiempo la imagen que nos sugiera mayor interés.

Bastante próxima a todos nosotros es esta imagen, que se repite con frecuencia en cualquier estanque de nuestras ciudades. El tratamiento de dibujo no ha buscado gran precisión, sino únicamente la captación de la forma y el apunte ligero de su entorno.



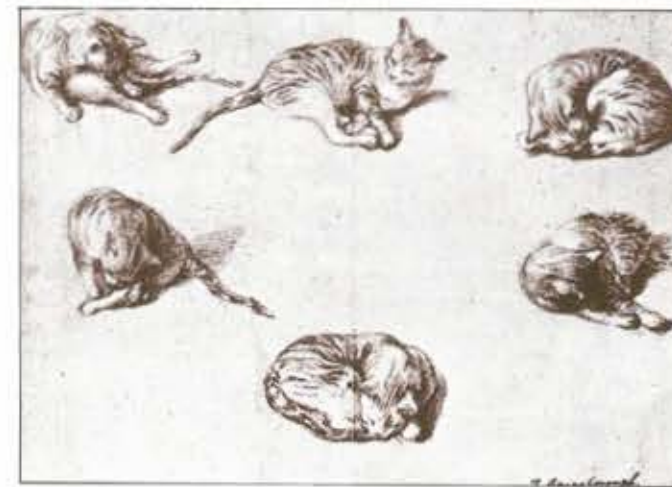
Pero el dibujante también ha de proponerse la ejecución de aquellas escenas que, aun siendo poco frecuentes, ejerciten sus facultades de retentiva.



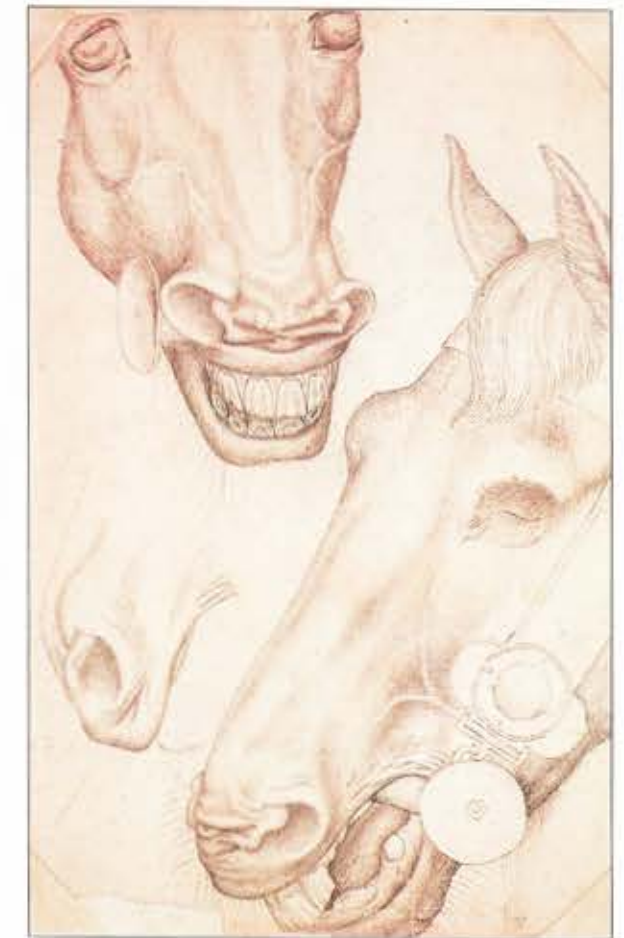
El dibujo de animales

UNA INTERPRETACION CLASICA

Preferentemente en etapas pasadas, fue muy frecuente por parte de dibujantes clásicos el estudio anatómico de animales, así como la ejecución de bocetos con objeto de captar su movimiento y actitudes, especialmente para el posterior desarrollo de esta imagen en otra manifestación artística como la pintura o la escultura. Durero, Pisanello, Gainsborough, etcétera, practicaron con acierto el dibujo de animales que finalmente sería completado en muchas ocasiones con color.



Thomas de Gainsborough (1727-1788), autor de tantas obras pictóricas realmente excelentes, tuvo una poco conocida faceta de dibujante, digna también de elogio. Aquí reproducimos un estudio de poses y actitudes de gatos, interpretado de una manera realista con trazos envolventes.



«Dos estudios de una cabeza de caballo» es el título de este trabajo de Pisanello. En él ha empleado tinta representando los volúmenes de la cabeza gracias al entramado que en determinados puntos resulta muy abundante produciendo el efecto de sombra.



Pisanello (1395-1455) fue un profundo admirador de la figura ecuestre y a su representación dedicó una buena parte de su creación dibujística. Para ello se servía generalmente de tinta y plumilla con la que representaba sus estudios anatómicos, no desdeñando ningún punto de vista, por inusual que éste fuera.

Calier
de las
Artes



Caller
de las
Artes